EXCELLENT COMIC SKETCHING TECHNIQUES

漫画素描技法从入门到精通 头部与身体

⑩

C·C 动漫社 著

临摹·易学 + 实用·权威

专业的视角、详细的解说、丰富的图例让你快速成长为漫画高手

中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

漫画素描技法

从入门到精通 头部与身体

C·C 动漫社 著

中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

图书在版编目（CIP）数据

漫画素描技法从入门到精通. 头部与身体 / C·C动漫社著. -- 北京 : 中国水利水电出版社, 2012.12
ISBN 978-7-5170-0411-0

Ⅰ. ①漫… Ⅱ. ①C… Ⅲ. ①漫画—绘画技法 Ⅳ. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第291518号

书　名：漫画素描技法从入门到精通 头部与身体
作　者：C·C动漫社 著

出版发行：中国水利水电出版社（北京市海淀区玉渊潭南路1号D座 100038）
网址：www.waterpub.com.cn
E-mail:sales@waterpub.com.cn
电话：（010）68367658（发行部）
企　划：北京亿卷征图文化传媒有限公司
电话：（010）82960410、82960409
E-mail:sales_bookexplorer@163.com
经　售：全国各地新华书店和相关出版物销售网点

印　刷：北京机工印刷厂
规　格：187mmx260mm 16开本 17.5印张 220千字
版　次：2013年2月第1版 2013年2月第1次印刷
定　价：39.80元

凡购买我社的图书，如有缺页、倒页、脱页的，本社发行部负责调换

Foreword 前言

创作一个成功的漫画故事，不仅需要一个好的故事情节，准确到位的人物设定也是决定漫画能否吸引人的关键因素。

想要塑造出色的漫画人物，人物的头部与身体毫无疑问是表现重点。一个富有个性、表情到位的头部，能让笔下的角色变得迷人生动；而结构准确、姿态优雅的身体，更是能让角色展现出无穷的魅力。此外，不仅仅是单纯地画好头部和身体，还要将两者自然地结合在一起，才能构成一个完整的漫画人物形象。

本书遵循《漫画素描技法从入门到精通》系列一贯的风格，以通俗易懂的讲解方式全面解析绘制漫画人物头部与身体的各种知识点和绘制技巧。为读者揭开绘制脸型与五官的秘密、深入探讨表情的变化、详细理解头部与身体各个视角和透视的画法、人体黄金比例的神奇作用、探讨肢体语言与情绪变化的奥秘、推演出年龄变化对人物表现的影响，此外还全面分析了人物动作的产生原理、基本画法以及生活类、体育类、战斗类等动态的具体表现等。

绘画不仅仅是一门艺术，更是一门学科。它不是飘渺而难以捕捉的，而是有规律可循，想要画的好，就需要多多的练习，而专业的知识和正确的指导能够让你少走弯路，事半功倍。现在就让我们翻开这本书，利用其中总结好的规律和技巧，努力地练习塑造出属于自己的完美角色吧！

C·C 动漫社

目录 Contents

第3章 075

刻画有魅力的人物身体

第4章 129

塑造不同身体比例的角色

第5章 171

运用头部与身体刻画人物具有张力的动态

第6章 225

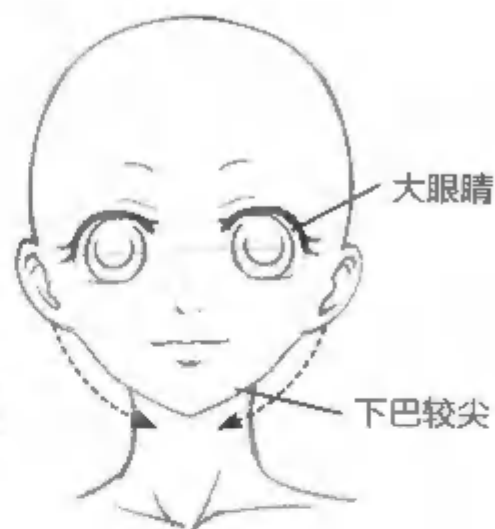
通过头部与身体表现人物丰富的内心情感

Preface

序章 头部和身体是人物的重要部分

人物包括头部和身体两大组成部分。头部与身体在漫画的绘制中都十分重要，要画好漫画人物，两者缺一不可。

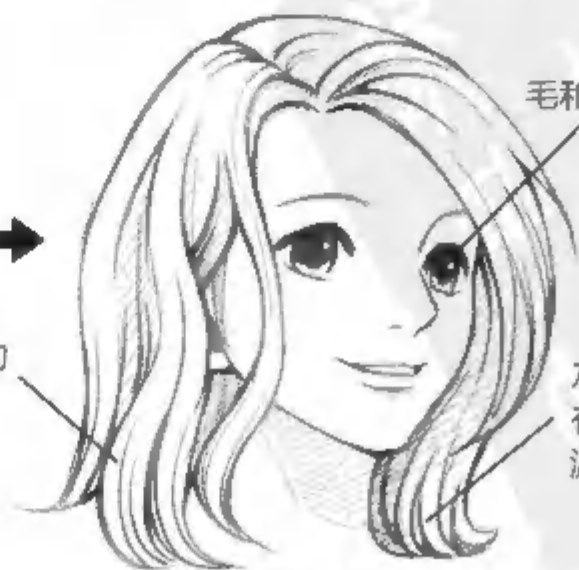
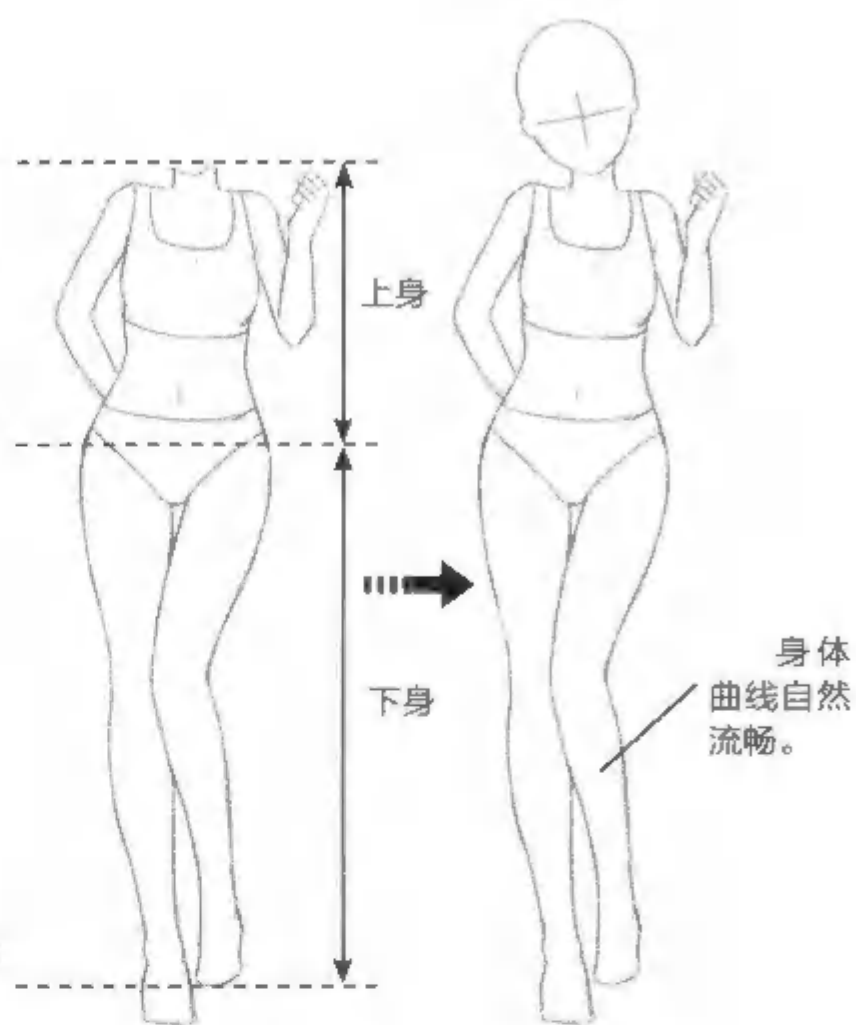
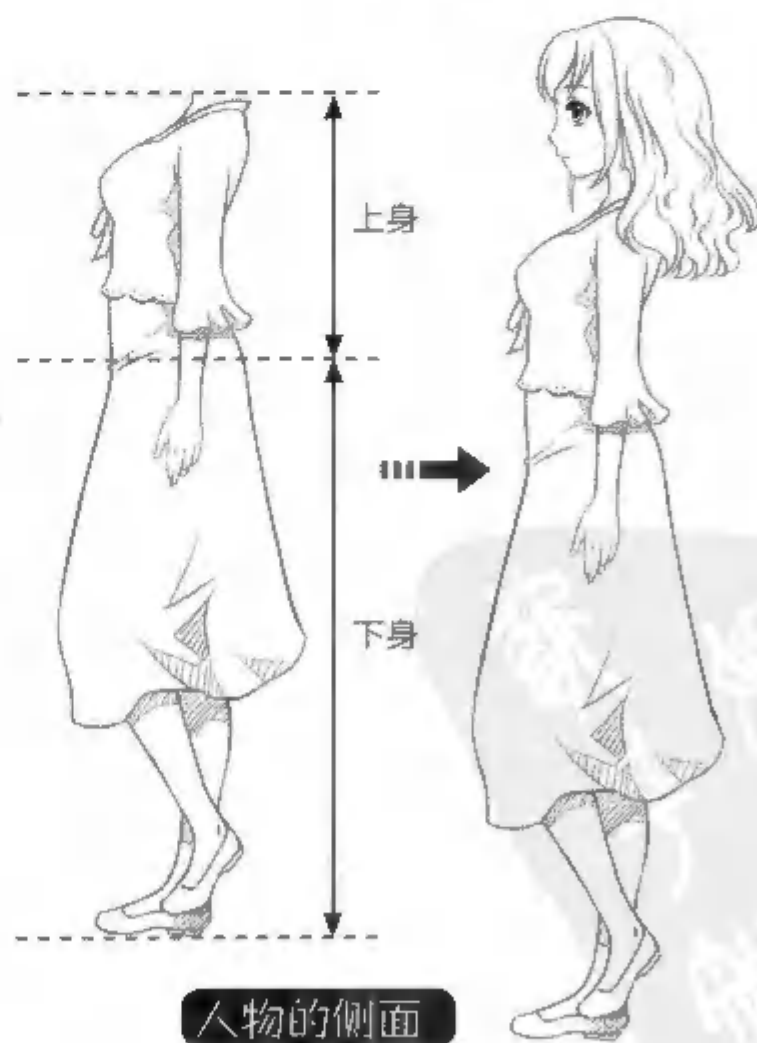
人物头部的基本绘制

漂亮的人物头部可以增加人物的魅力，并且让人对角色的印象更深刻。

大眼睛

下巴较尖

五官中的眼睛表现是决定人物够不够美的关键。

头发是影响人物的第二个关键部分。

不同精细程度的人物头部

人物身体的基本绘制

一个漂亮的漫画人物是由刻画细致的头部与身体组成的。

身体是人物构架的第二主体，好的身材会让人物更加具有魅力。

Preface 序章　精美的人物头部使人印象深刻

精致的头部刻画是创作漫画人物的重点之一。绘制好看的人物头部，可以让人对漫画人物角色产生非常强烈的印象，并且，还可以通过精美的漫画人物头部大致判断出其性格特点。

娇艳的鲜花会将人物衬托得更精致。绘制鲜花时线条转折圆滑才能刻画出花朵的鲜活。

复杂的装饰物或衣饰也能增加人物的精美度。注意刻画蕾丝或者复杂的花边时起伏要有节奏。

精美的装饰也能为人物增添不少美感，更体现出人物的精美与细致。

精美的人物可以用刻画细致的眼睫毛来表现眼部的华美。

精致人物的发丝呈流线型，发梢自然收拢。

为表现人物的精致小巧，口鼻都应刻画得小巧精致，不宜过大。

精美的人物头部注重细节的刻画，可以通过为人物添加能够表现细节的装饰或衣物来更加形象地表现人物的精美。

规律而整齐的发丝排列更能体现人物的精致华美。

Preface

序章 身体造型凸显漫画人物形象

漫画人物多[illegible]是通过身体造型来凸显人物形象的，因此人物的身体造型对整个人物角色来说非常重要。

漫画人物基本的身体形态

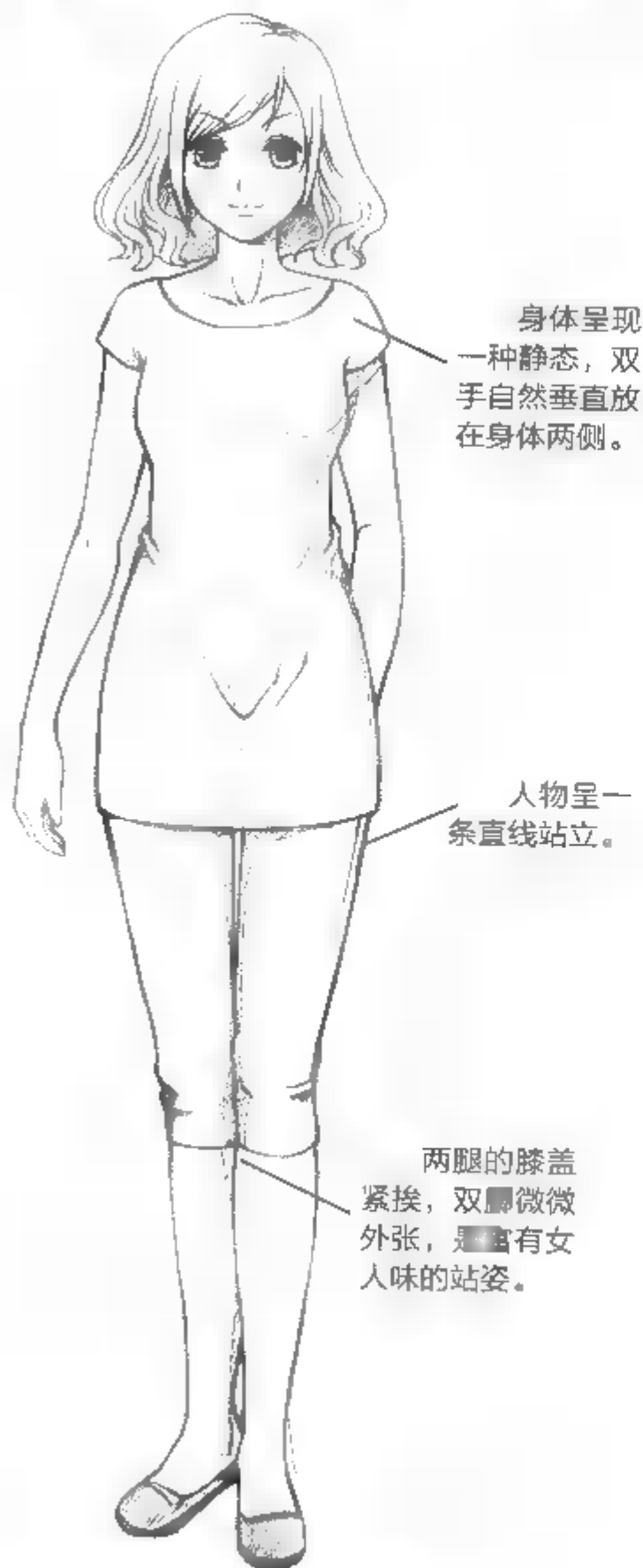
绘制出好看的身体造型

没有服饰表现的人物整体看上去会失去特色，因此视觉上的重视程度会减弱，给人留下的印象也不会太深。

漂亮的服饰可以增加人物的美丽和特点，不同性格的人物会有不同的着装风格，而且要根据场合的不同来挑选服饰。

Preface

序章 人物动态增加视觉冲击力

漫画中人物会根据不同的情况做出各种动作、摆出招牌造型，而具有张力的人物动态可以使漫画人物具有非常强烈的视觉冲击力。

无动态的漫画人物

没有动作的人物看上去会比较呆板，而且性格特点的表现也不够明显，整体的感觉会大打折扣。

人物全身的动态图

人物半身的动态图

Preface 序章　经典角色只凭剪影也能认出

许多热门漫画中的角色，我们只看剪影就能分辨出是什么角色，这都要归功于人物成功的造型。当漫画人物成为经典，我们就能根据轮廓轻松地辨认出漫画角色。

经典漫画人物剪影与实际人物

《黑执事》中的格雷尔　《侵略！乌贼娘》中的乌贼娘　《火影忍者》中的大蛇丸

第1章

头部与身体的基础

Lesson 01 经典漫画中的人物头部与身体

在学习绘制漫画人物的头部和身体之前，首先让我们依次来分析热门漫画中那些经典人物的头部与身体吧！

经典漫画人物的头像

造型独特的头部能体现出人物鲜明的性格特征，人气漫画中角色的头部造型往往十分独特。下面，就让我们一起来看看吧！

经典漫画男性角色的头像

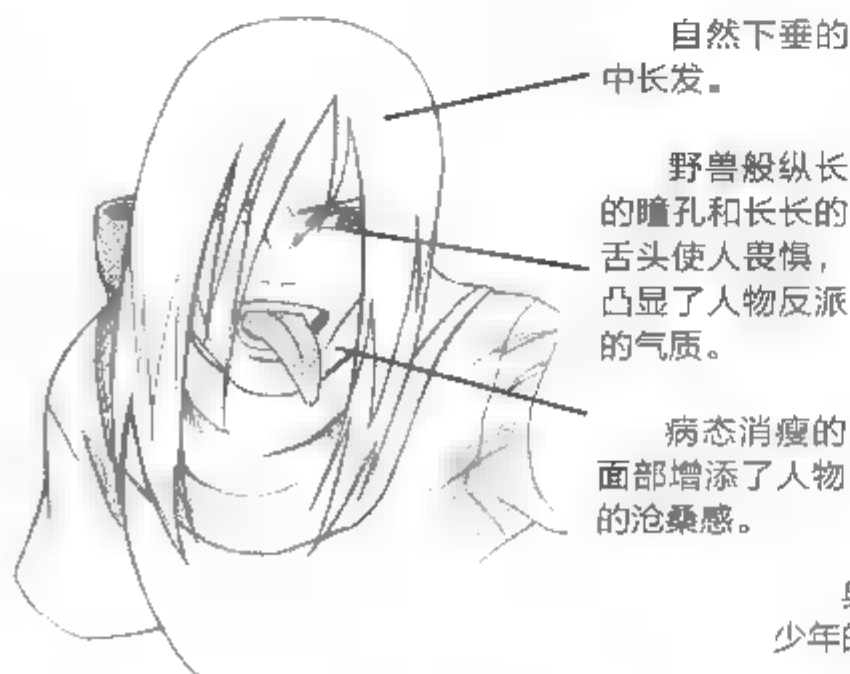
在经典漫画中的许多男性角色，凭借着独特的发型和配饰给人留下了深刻的印象。

《黑执事》中的葬仪屋

《火影忍者》中的油女志乃

自然下垂的中长发。

野兽般纵长的瞳孔和长长的舌头使人畏惧，凸显了人物反派的气质。

病态消瘦的面部增添了人物的沧桑感。

《火影忍者》中的大蛇丸

以大块表现出立起的短发显得精力充沛。

大大的眼眶和相对较小的眼珠体现了人物热血好斗的气质。

典型的热血少年的表情。

《妖精的尾巴》中的纳兹·多拉格尼尔

经典漫画女性角色的头像

在经典漫画中女性角色的妆扮造型更加的丰富多彩，让人过目不忘。

宽檐的遮阳帽凸显了人物高雅的贵妇气质。

火红的头发和服装以及精心设计的发型彰显了人物内心的反叛不羁。

《黑执事》中的红夫人

女仆装扮直观地表现出人物的身份。

大圆框眼镜和厚厚的眼镜片给人冒冒失失的感觉。

《黑执事》中的梅琳

双马尾既显得人物干练独特又不会破坏人物可爱的感觉。

大大的眼睛和较小的高光体现了人物较真的性格。

肉嘟嘟的圆脸则反映出了人物的年龄。

《加奈日记》中的天野咲妃

卷发和华丽的发式带有大小姐的感觉。

微微上翘的眼角和自信的表情表现了人物强势的性格。

《加奈日记》中的久地院 美华

常见的碎刘海表现了人物平凡的女高中生身份。

黑色的长发增添了柔弱的感觉。

明亮的大眼睛体现了人物坚强的性格。

《犬夜叉》中的戈薇

尖尖的发型设定是原作者画风的特色。

耳发设定很独特。

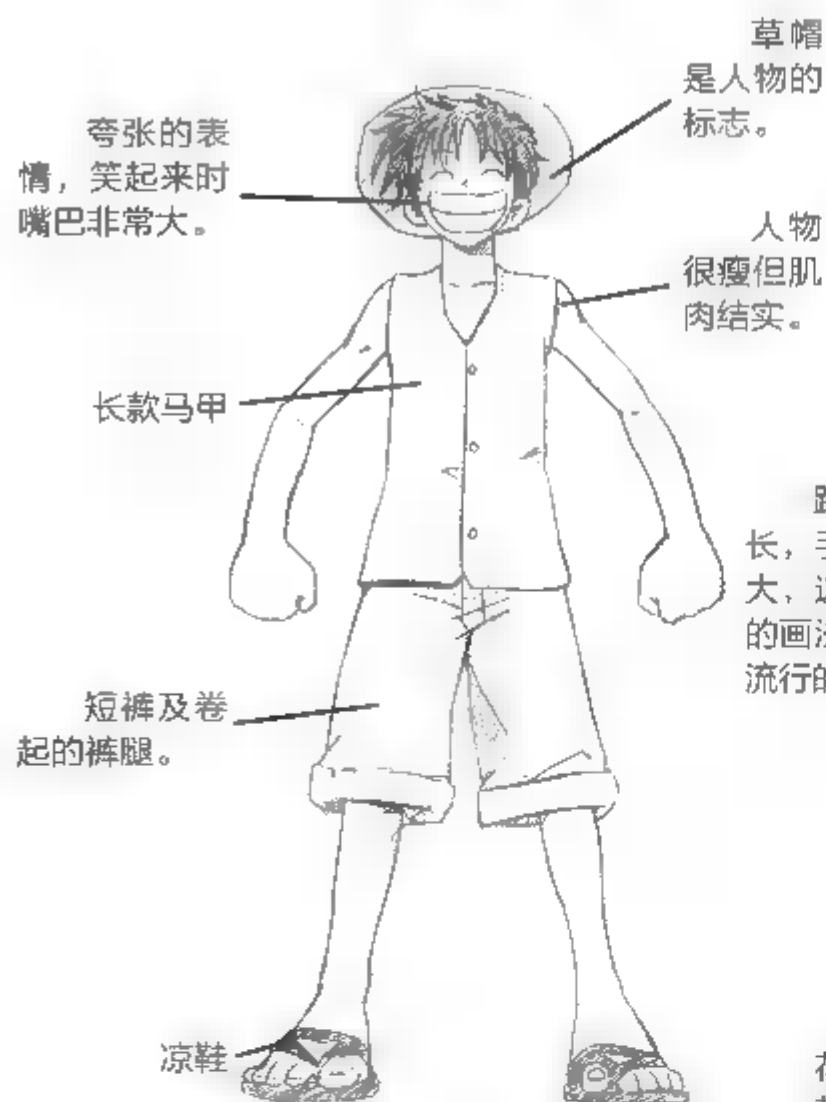
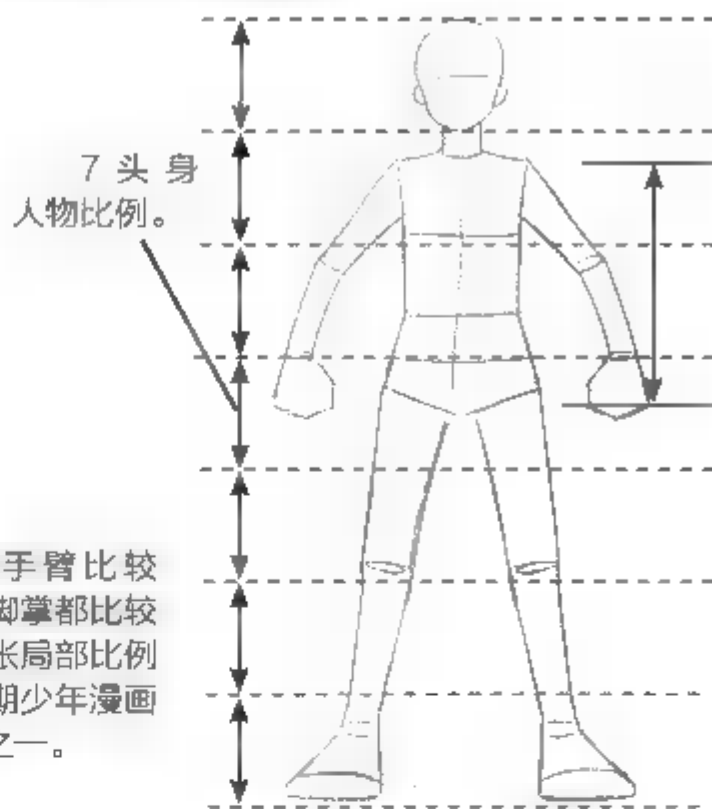
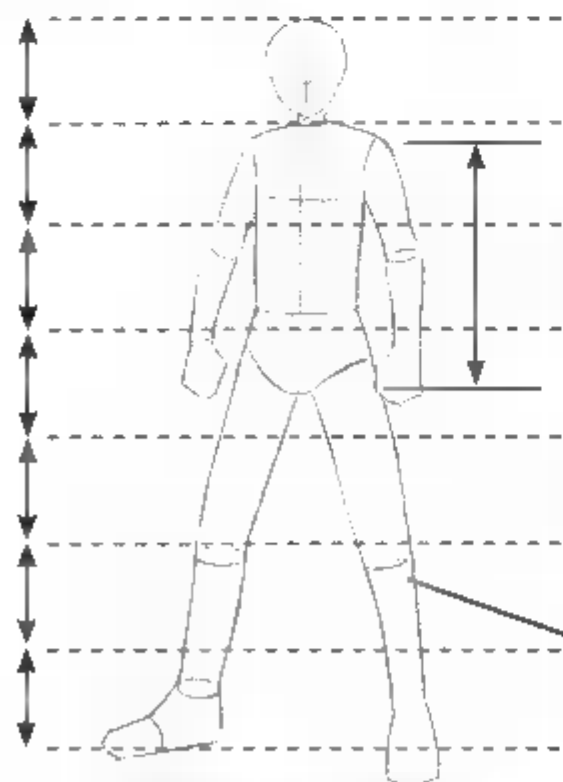
瓜子脸是美少女常见的脸型。

圆圆的眼睛让人物看起来非常有活力。

《名侦探柯南》中的毛利兰

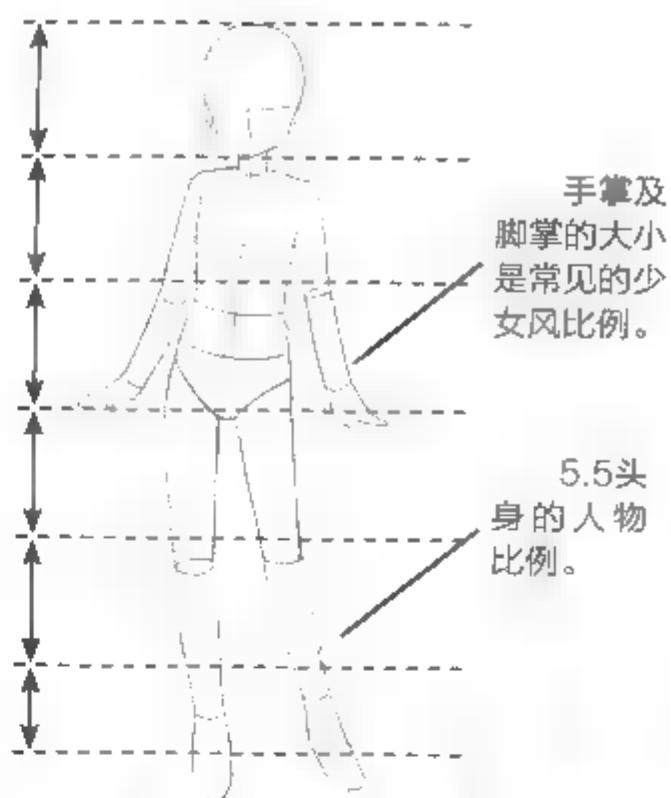
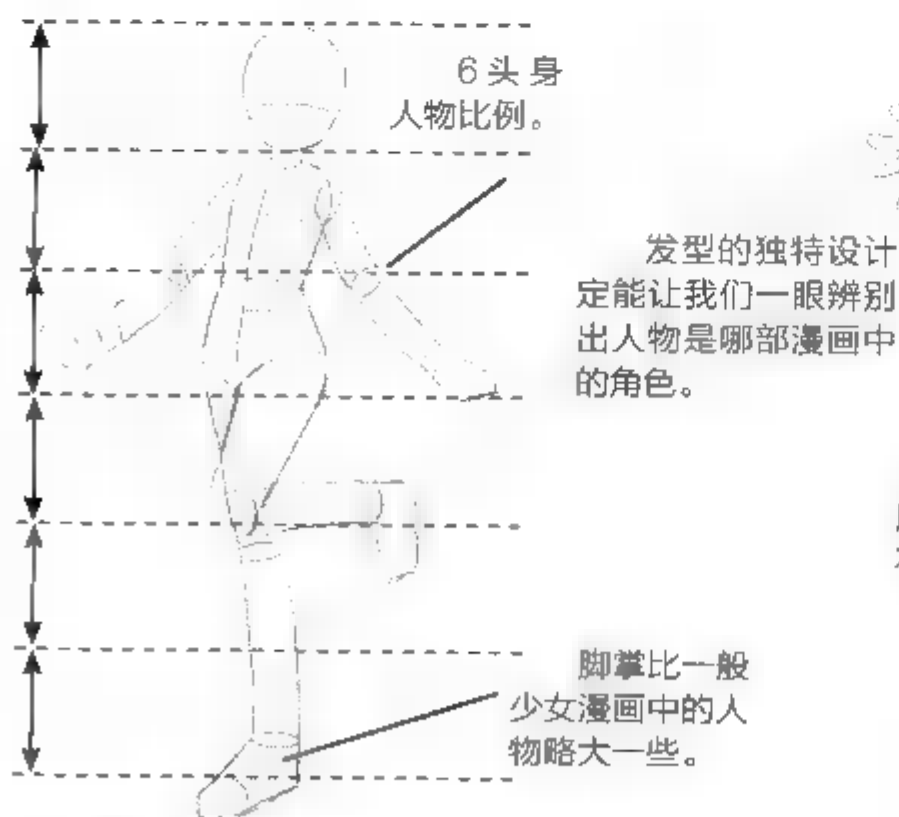
经典漫画人物全身形象

除了头部之外，漫画角色的身体造型也很重要。下面我们来分析不同的漫画作品中角色的身体比例、身材、服饰等多种元素的差异。

经典漫画男性角色的全身形象

《海贼王》中的蒙奇·D·路飞

路飞的身体结构

纳兹的身体结构

《妖精的尾巴》中的纳兹·多拉格尼尔

经典漫画女性角色的全身形象

Lesson 02 头部与身体的基本关系

分析了经典漫画中人物角色的造型特征之后，现在我们来学习头部与身体的基本关系。我们将透过头部与身体的连接、头身比的衡量标准以及头部与身体的动态表现等方面进行讲解。

头部与身体的连接

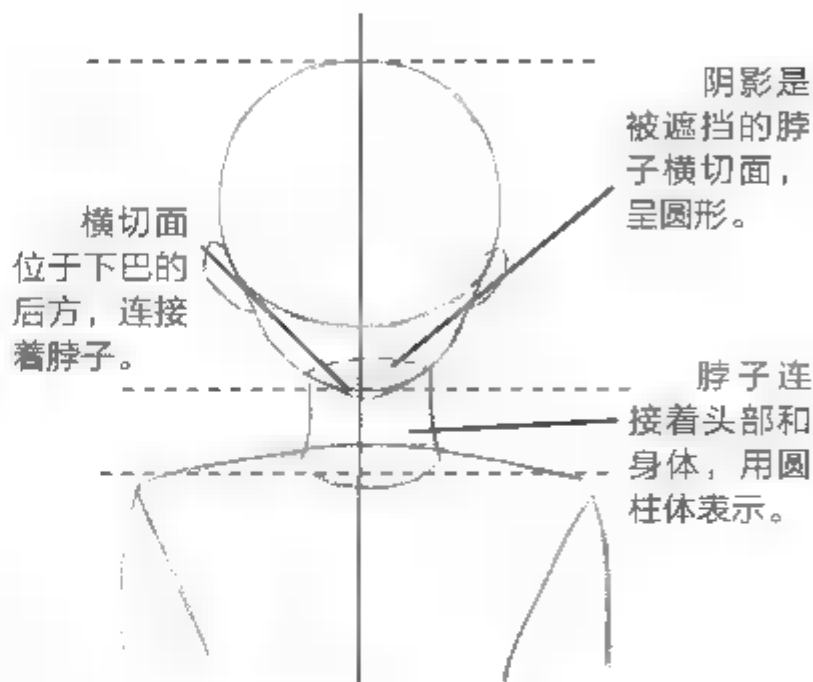
头部与身体是通过脖子来连接的，想要使头部和身体的连接自然，要处理好颈部以及头颈肩的关系。

颈部连接着头部与身体

人物头部与身体的连接

阴影是被遮挡的脖子横切面，呈圆形。

横切面位于下巴的后方，连接着脖子。

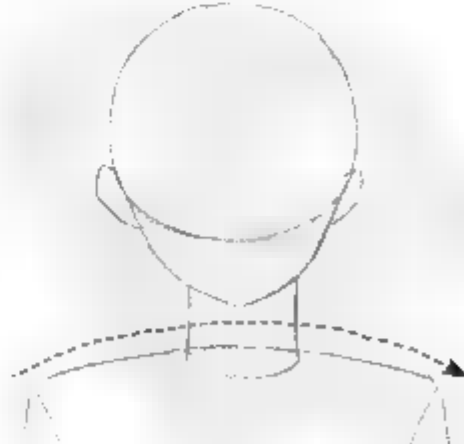
脖子连接着头部和身体，用圆柱体表示。

人物的头颈结构图

可以把人物的脖子看作是一个圆柱体，通过上下两个面分别与头部和肩膀相互连接。

颈部的绘制方法

1 在画脖子前先画出人物的头部。

2 然后在下巴的下方添加两条竖线，注意控制脖子的宽度。

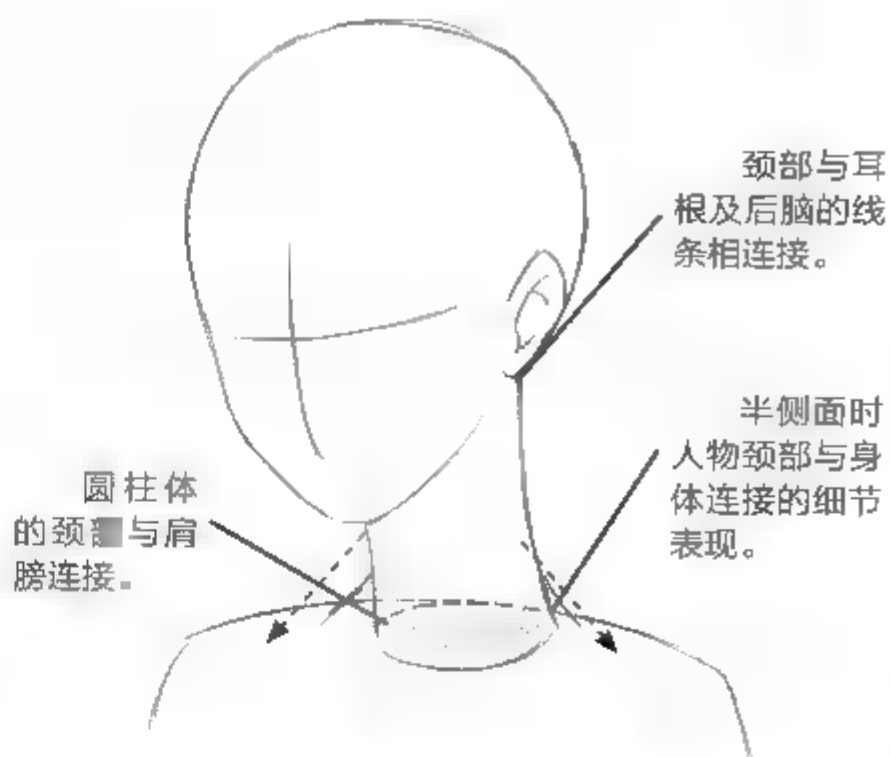
3 把人物的脖子画成一个圆柱体才不会显得过于平面。

4 最后根据辅助线画出肩膀的线条，与脖子两边的线条连接。

不同角度的颈部

半侧面的颈部

颈部与耳根及后脑的线条相连接。

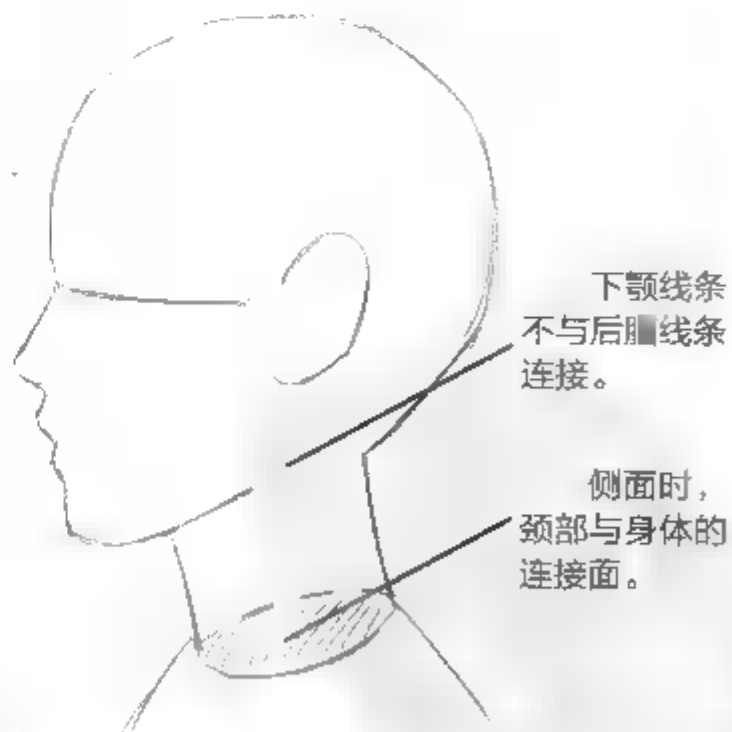
半侧面时人物颈部与身体连接的细节表现。

圆柱体的颈部与肩膀连接。

半侧面的头颈结构图

半侧面时，因为人物肩膀与下巴出现透视而影响到颈部的细节绘制。可以先参照圆柱体画出颈部的大概形态，再仔细刻画颈部与身体连接的细节。

侧面的颈部

下颚线条不与后脑线条连接。

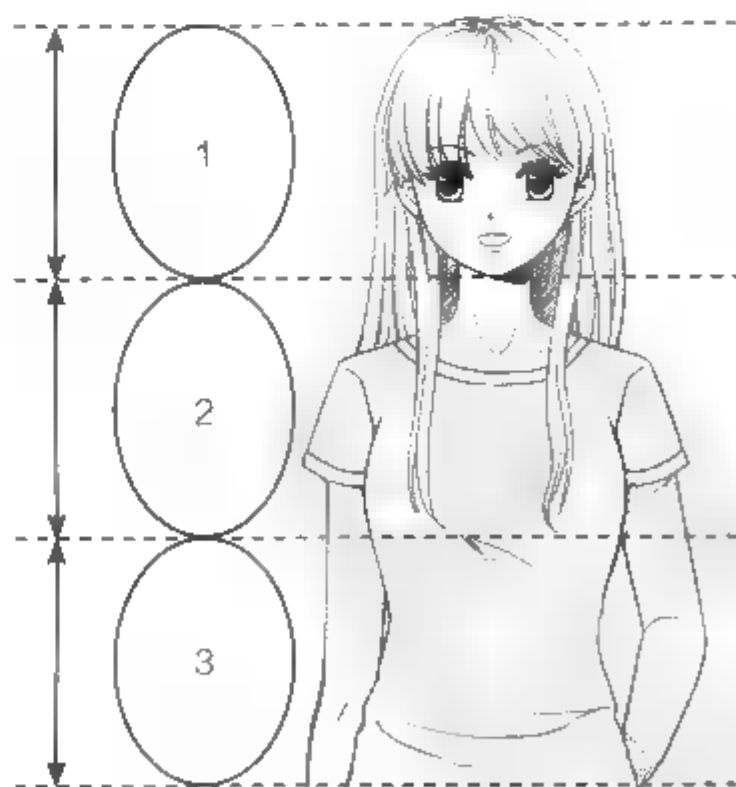
侧面时，颈部与身体的连接面。

侧面的头颈结构图

侧面时，人物头部与肩膀都只表现出一半，脖子依然以圆柱体的形式表现并与头和肩膀连接。注意下颚的线条不封口，让脖子与头部的连接表现得更自然。

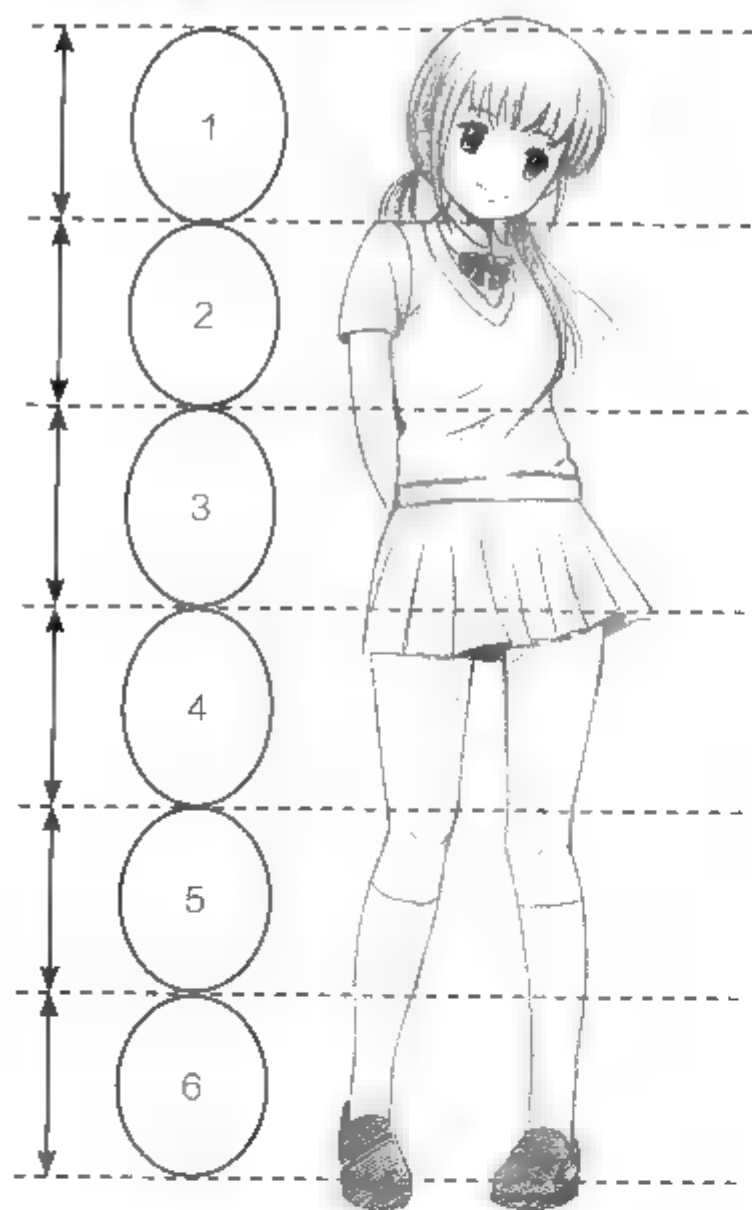
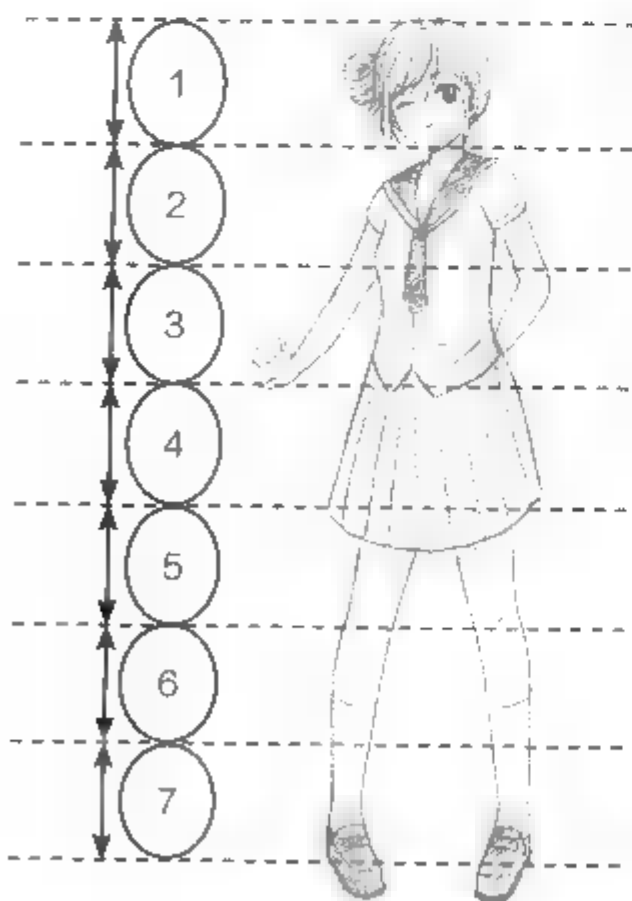
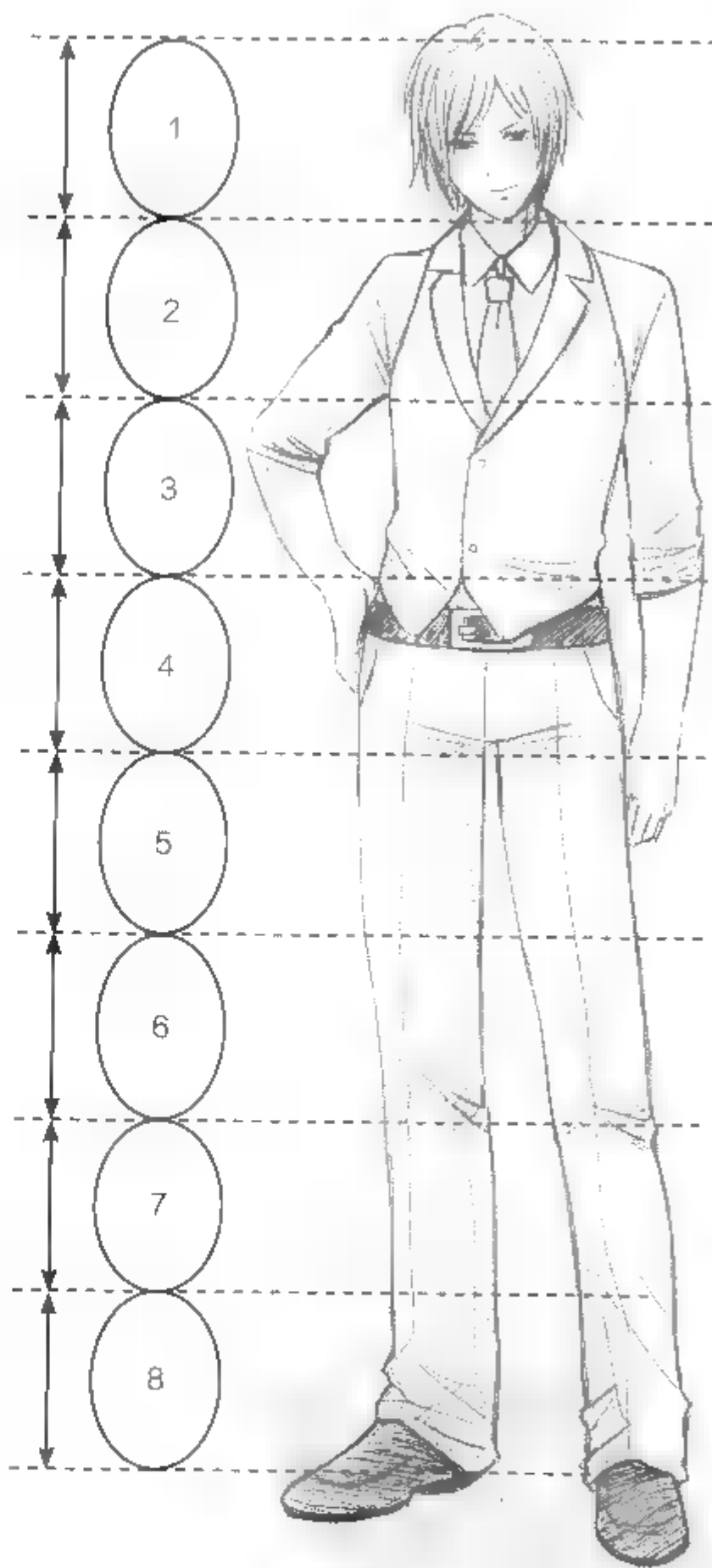
头部是头身比的衡量标准

头身比体现人物的身高。头身比是以头部的长度为基准来确定人物全身长度的方法。漫画中最常见的标准身长为7头身，也就是人物的身高是7个头部的长度总和。当然我们在绘制时，会根据不同的设定来确定头身比，不论怎么设定，其测量的方法是一样的。

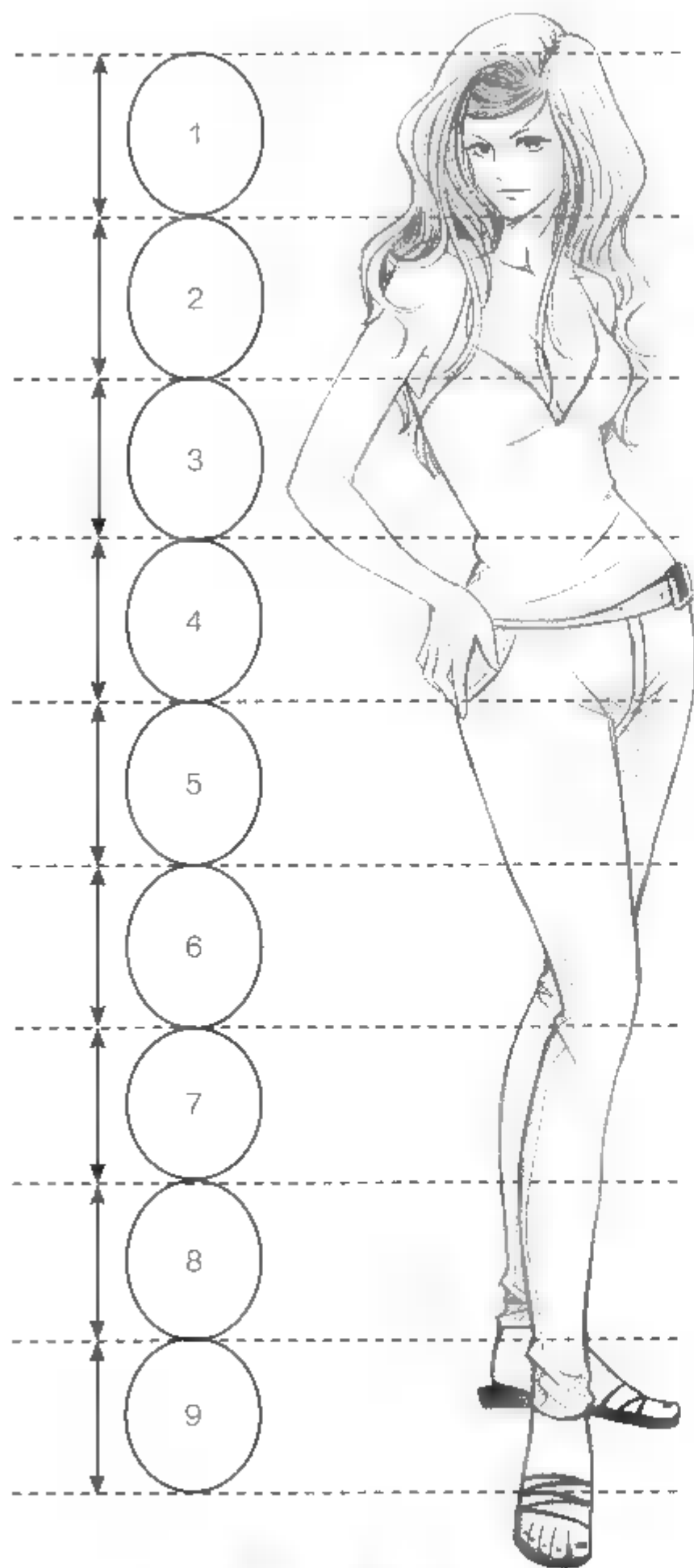
头身比的衡量方式

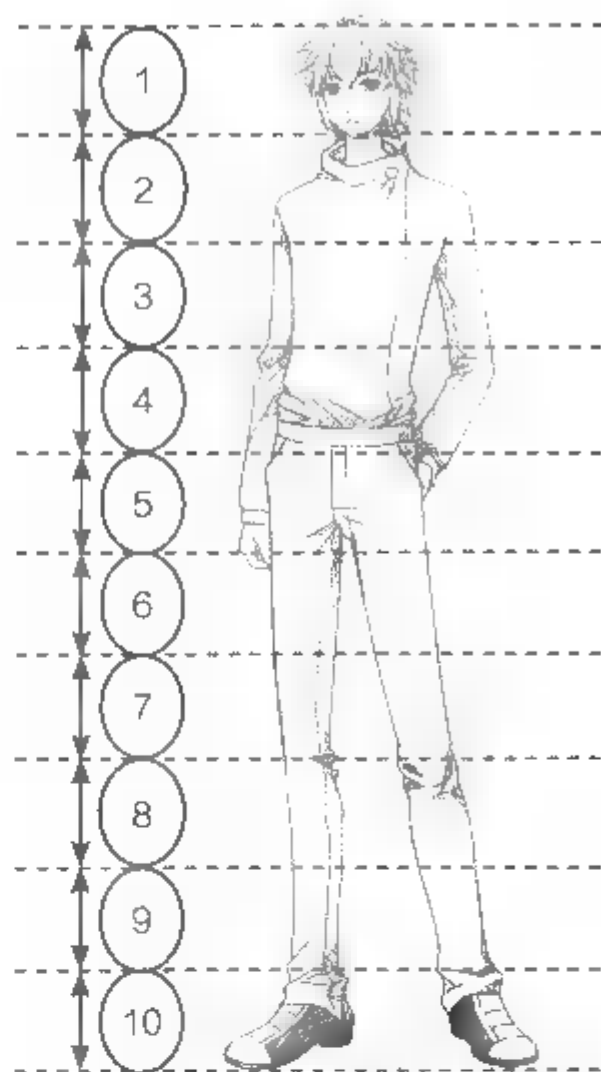
人物的头长可以用椭圆形画出来，一个头的长度就叫1头身。

从腰往上的部分是上半身，人物的上半身有3个头长。

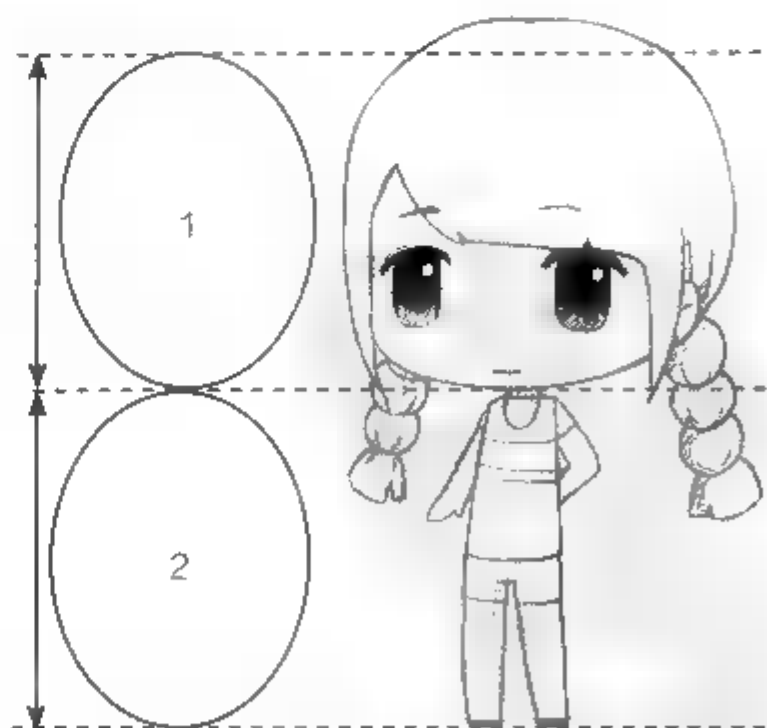
从人物头顶开始向下到脚的整个高度可以用头身比来计算，上图就是7头身人物。

漫画中常见的头身比

6头身人物

7头身人物

8头身人物

一般来说在同年龄段女性比男性的头身比小，这样可以凸显女性娇小轻盈的特征。但对13岁以下的人物来说，相同年龄的男性和女性头身比是一致的。

漫画中其他的头身比

9头身人物

9头身的人物十分高挑，有着模特儿般的身高，有这种头身比的女性都有“御姐”的气质。

10头身人物

10头身的人物表现重点更多地放在了身体上，在绘制的时候要注意整体的协调性。

2头身的Q版人物

2头身的人物身材十分的娇小，一般在绘制Q版人物时才会用到这种头身比。

头部与身体的动态表现

光是画出完整的头部与身体还不够，还需要为漫画人物设计一个动态姿势，让人物更加生动、更具张力。下面，我们来学习头部和身体的动态表现。

为人物设计动态

最能表现人物动态的长发，由于人物的静止而自然垂落于身后。

人物的姿势呈现静态，衣物的褶皱偏少。

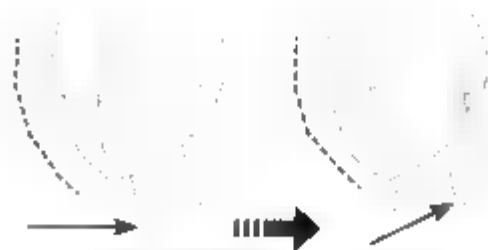
人物静止时的状态

由于动作而产生更多衣纹褶皱。

由于人物的动作，头发呈现出一种弯曲的动态。

人物产生动作的状态

由于人物的身体动态改变，身体各部位会根据动态产生的角度而发生改变。我们要注意各部位动态的改变以及其对衣饰的影响。

静态

头部角度的变化

人物头部的动态主要表现在五官的角度变化。

动态

人物头部的动态变化

人物身体的动态变化

手臂自然下垂，无动态。

改变前的身体结构

手臂向上运动。

动作改变前

人物整体呈现静态。

改变后的身体结构

动作改变后

随着手臂的动作造成身体结构的变化，随之产生身体动态。

人物身体的动态表现

手臂呈静态。

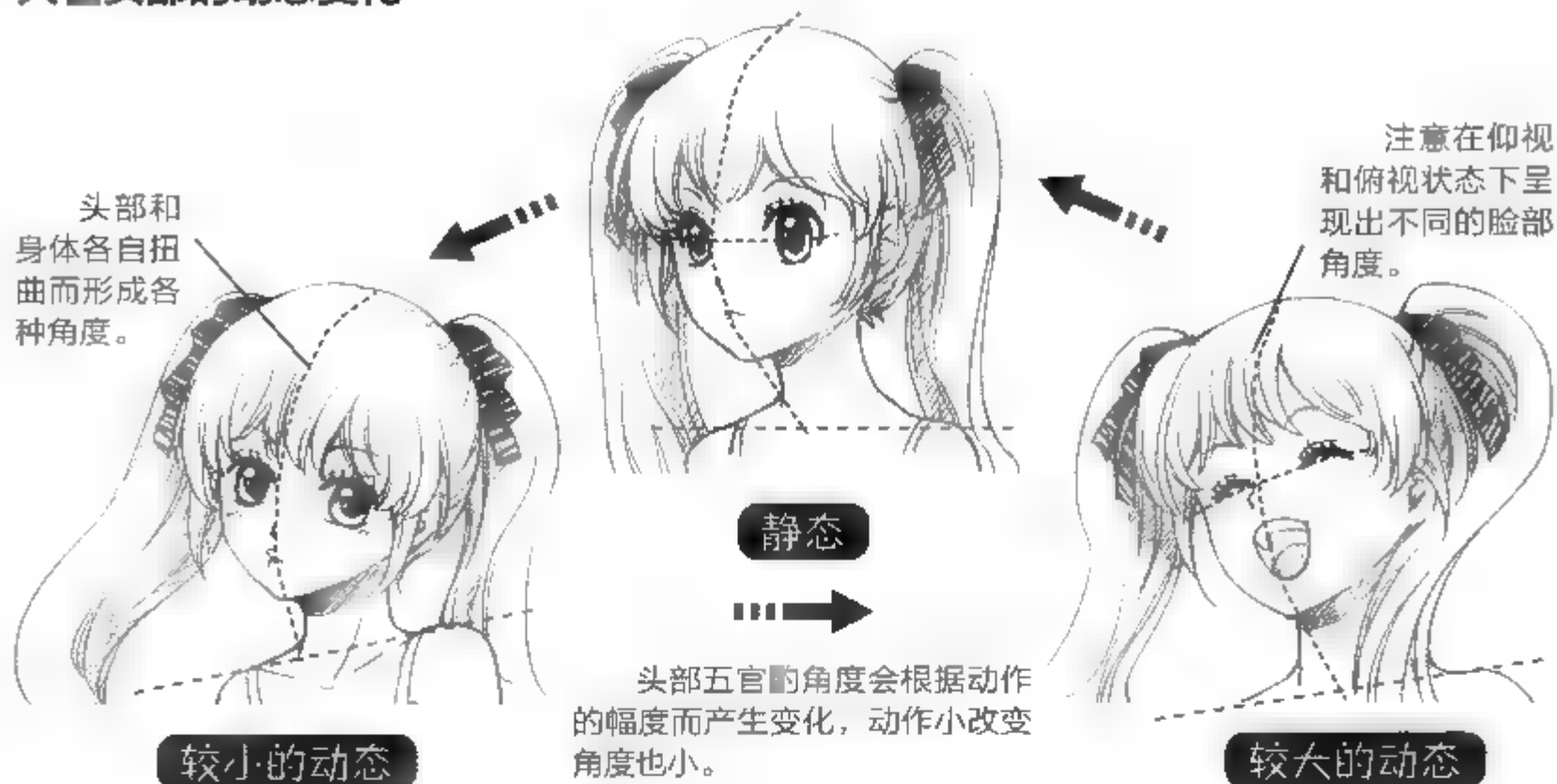
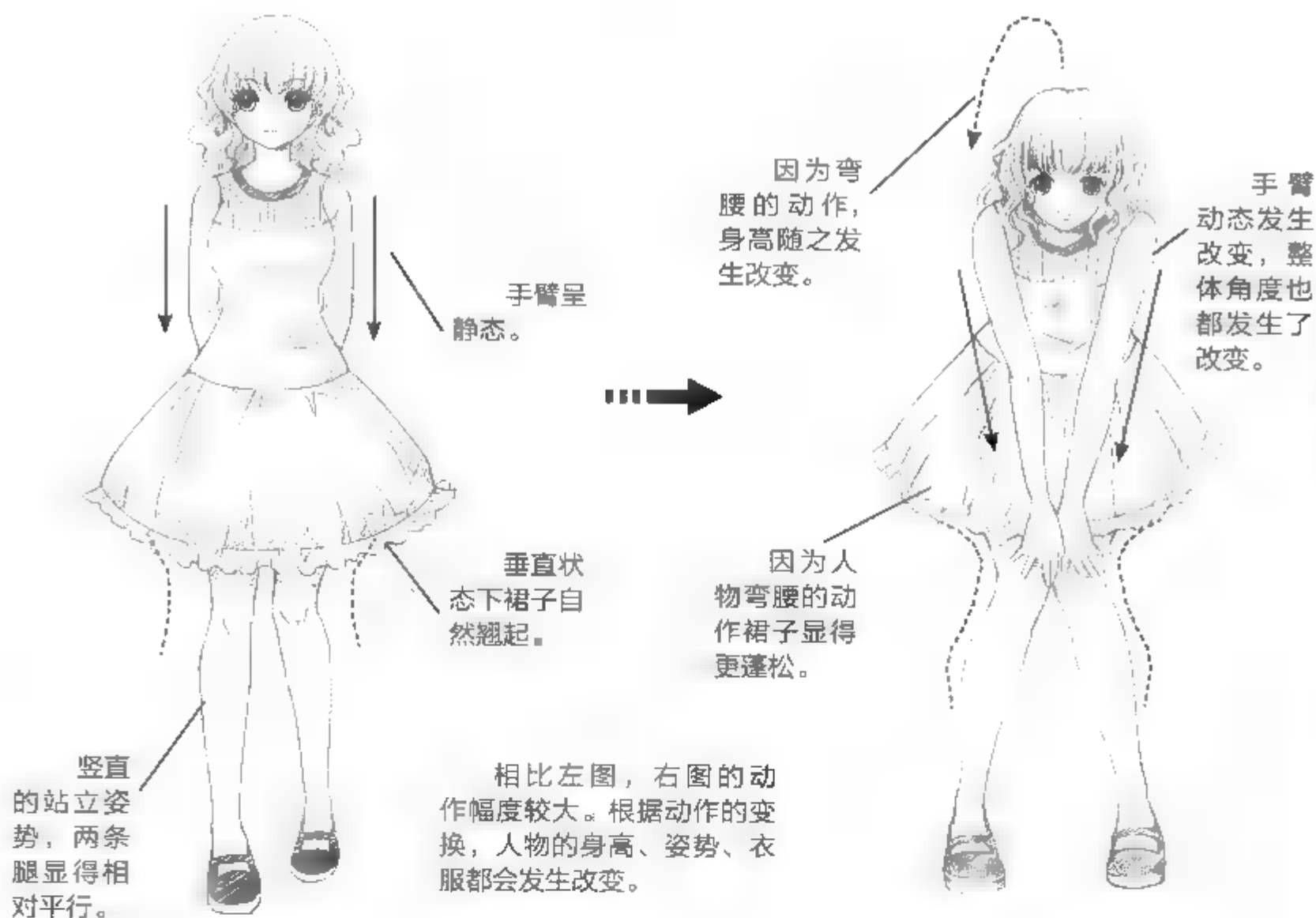
垂直状态下裙子自然翘起。

竖直的站立姿势，两条腿显得相对平行。

因为弯腰的动作，身高随之发生改变。

手臂动态发生改变，整体角度也都发生了改变。

因为人物弯腰的动作裙子显得更蓬松。

相比左图，右图的动作幅度较大。根据动作的变换，人物的身高、姿势、衣服都会发生改变。

身体动态的细节绘制技法

动态人物

手臂

手臂弯曲时，折[illegible]成的线条会呈现直角或锐角。

腿部

腿部弯曲的时候[illegible]注意膝盖的形状。不要画成直角，转折要圆滑。

臀部

大腿的形态要从[illegible]部开始表现。

人物做出动作时，身上的衣服除了受到动作产生的力影响，仍然会受到地球引力的作用。在描绘衣褶的时候需要注意这一点。

Lesson 03

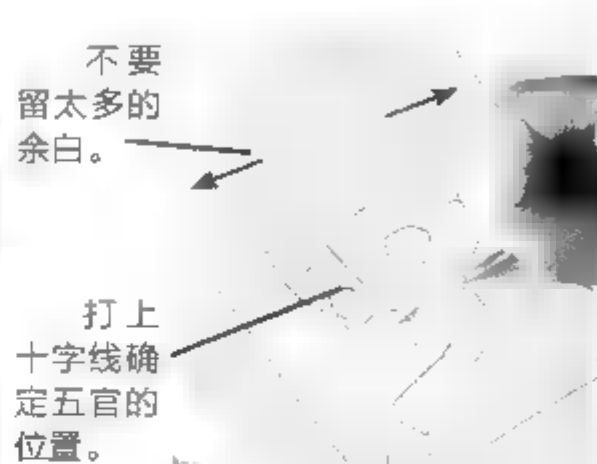
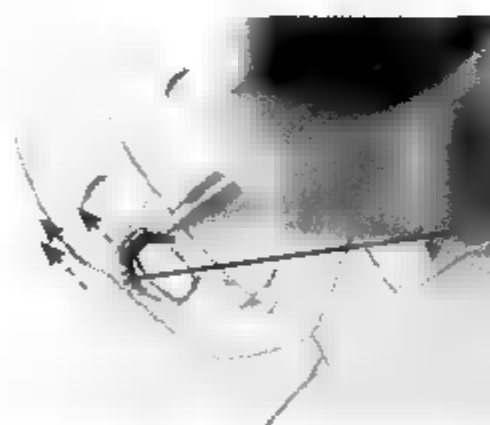
绘制一个完整的漫画人物

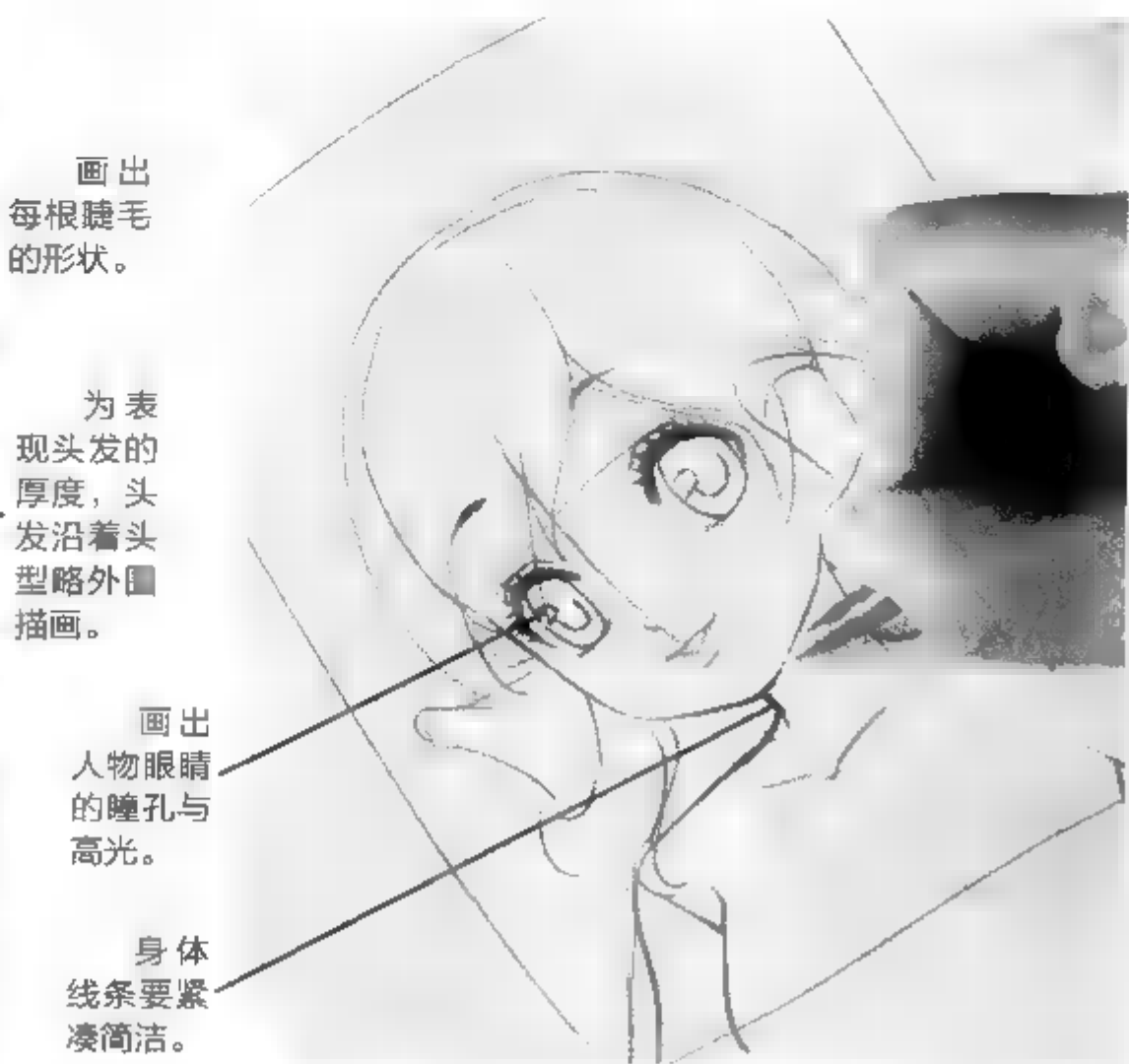
学习了漫画人物的头部与身体的基本画法以及动态表现之后，接下来，我们学习绘制一个完整的漫画人物，了解每一个步骤的画法。

绘制人物头部的步骤

首先，我们来绘制人物的头部。从最基本的十字线、头部结构，再到轮廓、五官、头发，一步步地进行绘制吧！

1 首先画一个框确定绘图范围。

2 画出人物头部的大致轮廓。

3 画出人物大致的五官和形体。

4 细画五官，完善五官的各个细节。

5 用粗略的线条画出大致的发型轮廓。

6 画出瞳孔，并具体刻画身体部分的线条。

7 画出人物的衣服，衣服内部的结构线可以暂时先不管。

8 用橡皮擦掉五官上的十字线和衣服内部的结构线。

9 继续细化发型部分，同时画出蝴蝶结。

10 擦掉头部的结构线和其他部位的溢出部分。

11 画出瞳孔的黑色部分，并为其他部位添加阴影。

排线

一般使用排线来表现阴影与重色，注意间隔要规则。

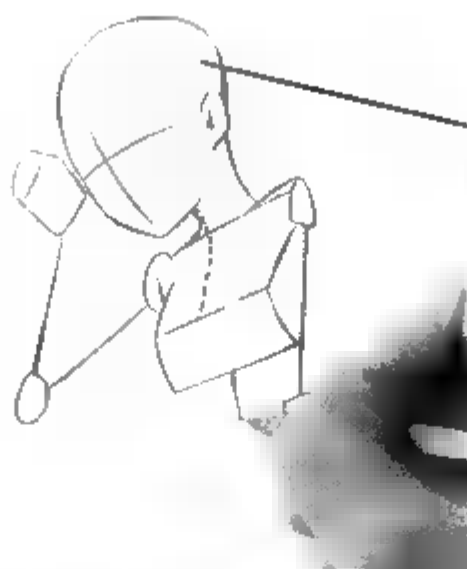
只要按照各个步骤实行，可以很简单地刻画出自己满意的漫画人物。需要注意的是铅笔线的多次修改容易导致线条的凌乱，建议先在脑中刻画出大致人物形象再动笔。

完成图

绘制人物全身的步骤

一步步绘制出人物的头部之后，现在让我们来学习人物全身的画法吧！在绘制人物全身时，我们适当画出人物的动态效果，让画面中的角色更有冲击力。

1 首先勾勒出人物的头部轮廓。

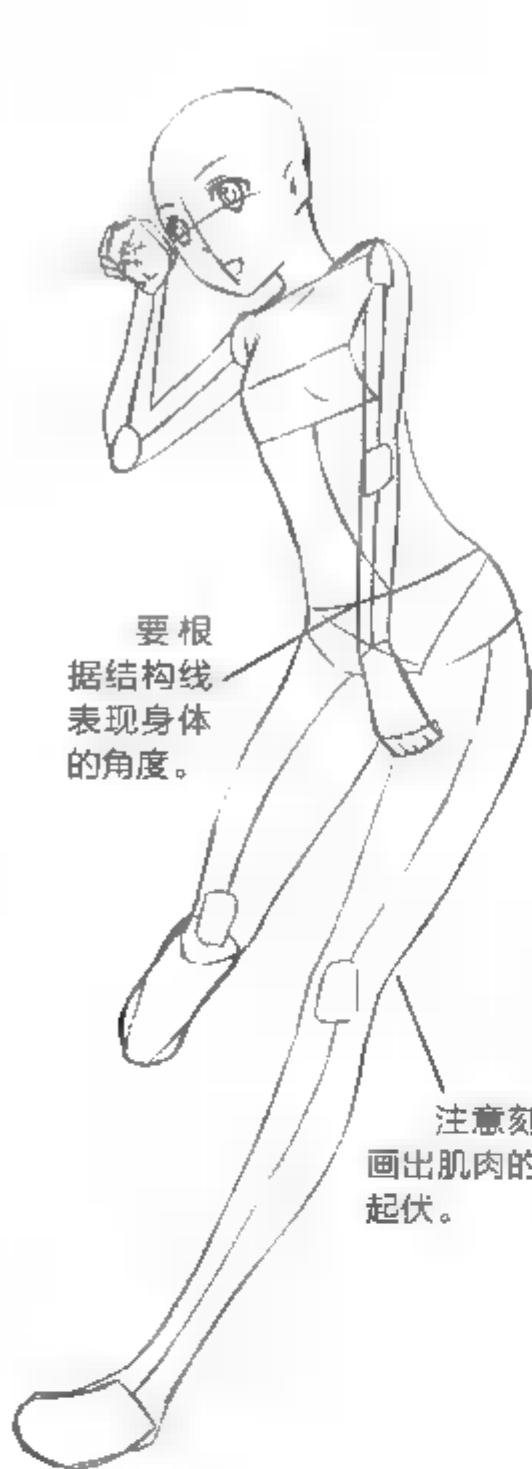
2 用十字线标出五官的大概位置。

3 先在脑中设计一个动作，然后根据头部画出身体的大概结构。

要刻画一个人的动态，首先要确定人物的头部，以头部为基点向下延伸。确定了全身动态结构以后，再动笔继续刻画。

4 根据脑中事先设定好的形象画出全身动态结构。

5 画出五官的大概位置。

6 具体刻画五官形态。

7 确定瞳孔的位置，并调整其他五官的位置与形态。

8 根据结构草图画出人物的具体形态。

9 为了方便下一步的刻画，以及不让线条太过交错杂乱，我们需要先擦掉最初画的结构线。人体的细致结构已经可以替代结构线的作用。继续以身体为基础添加其他部位。

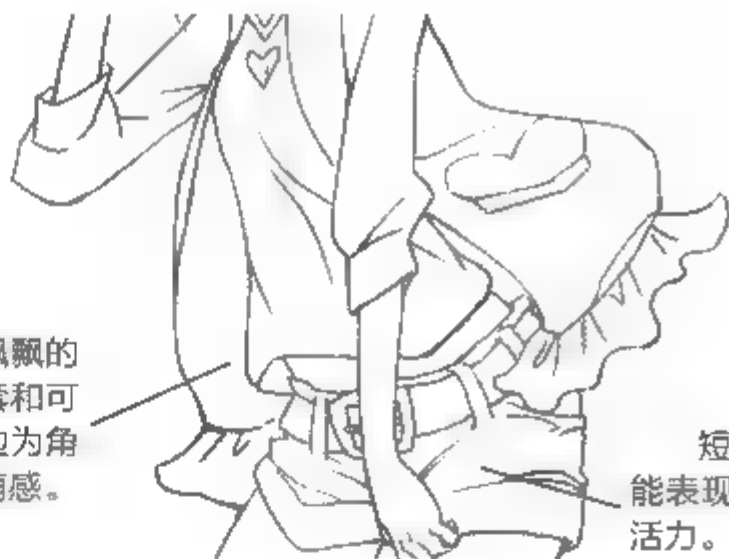
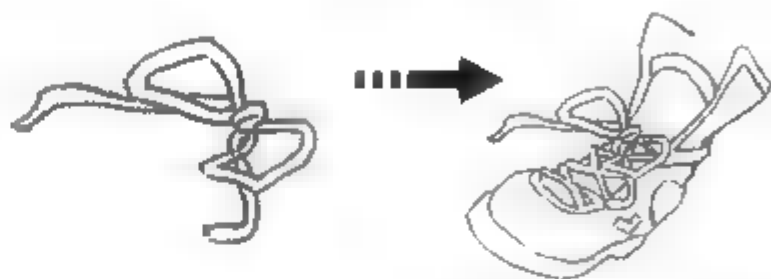
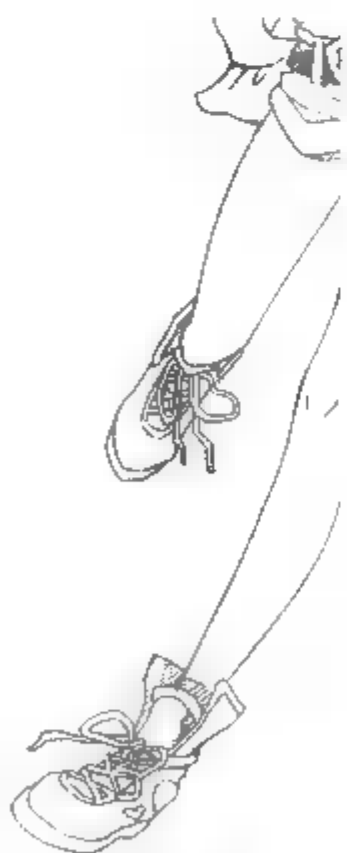
10 画出人物的大致发型。

11 根据结构设计人物的服饰，要富有动态。

12 画出鞋子的大致形状与结构。

13 根据头发的大致形态，细致刻画发型。

也许会有人觉得画好线条后再去擦辅助线很麻烦，这里教授大家一个小窍门。先用橡皮把线条擦得很淡，然后再沿着浅色的线条继续刻画即可。这样既免去了之后擦辅助线不小心擦掉主线的麻烦，又可以保持画面的干净整洁。

14 根据辅助线刻画衣服的结构，根据服饰结构为衣服添加褶皱。

15 擦除穿插在衣服线条中的身体辅助线，让衣服看起来是一个整体而不是透明的。

16 由于人物的姿势，需要为鞋子上的蝴蝶结赋予动态。

17 和衣物的绘制相同，去除脚部的辅助线条，注意鞋子与脚部的衔接。

18 设定一个光源，为人物添加阴影与表现瞳孔的高光。

19 根据衣物的褶皱添加衣物部分的阴影，以及用排线表现衣服的深色部分。

完成图

第2章

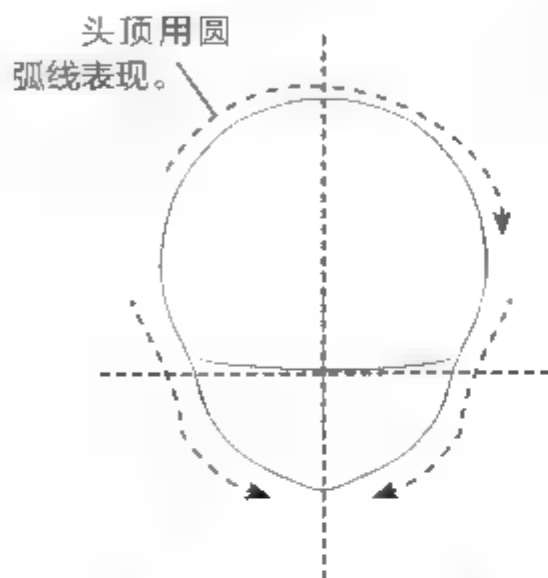
塑造有魅力的人物头部

Lesson 01 头部的画法

学习绘制头部，首先需要学习头部轮廓的画法，接着根据角度的变换学习绘制不同角度的头部。再通过“三庭五眼”的比例，掌握五官的分布与画法。

头部的外形归纳

头部可以理解成是由一个正圆形和带有尖角的半圆形组成的，整个头部最有变化的部分就是下颚。

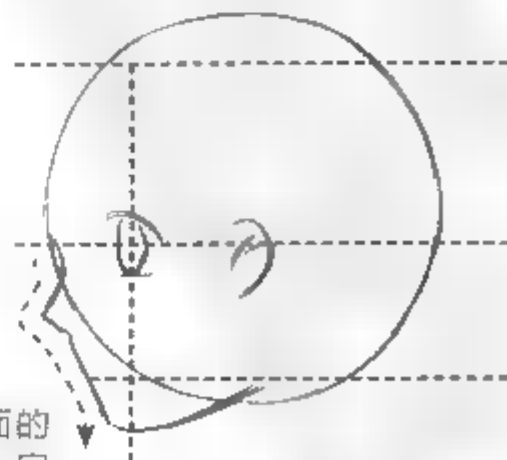
头部的基本结构

正面头部的结构

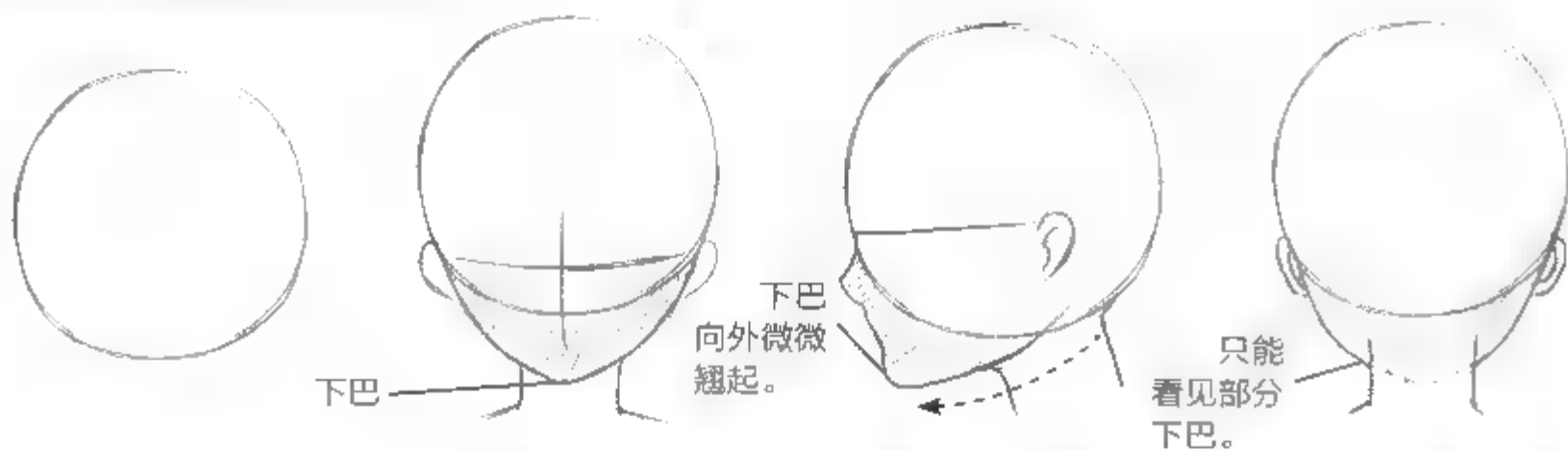
头部是由不能动的颅部和可以动的下鄂组成的，下半部分的头部左右对称且呈倒置的鸡蛋状，我们可以抓住这个特点来绘制。

正面头部的外形

侧面头部的外形

侧面的头部可以看成是一个三角形和一个圆的组合体，眼睛依然位于中线上，耳朵和眼睛在一个水平线上。

侧面的五官有一定的幅度。

侧面头部的结构

头部不同角度的绘制方法

圆圈是绘制人物头部最基本的几何图形。

正面的脸部可以通过圆圈在下面添加出下巴的轮廓。

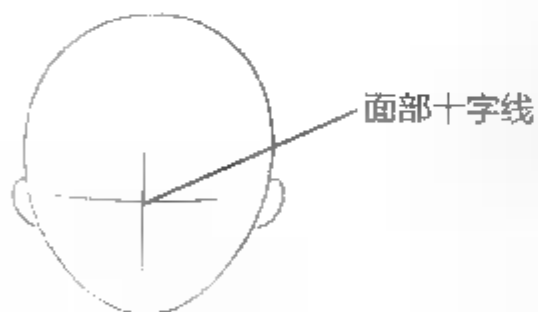
侧面时，在圆圈的一侧画出脸部轮廓及下巴，颈部倾斜。

背面时，要在圆圈下方画出明显的颈部和耳背。

利用画鸡蛋的方法绘制漫画人物的头部

鸡蛋的轮廓

1 画出一个椭圆形，类似于鸡蛋的轮廓。

面部十字线

2 通过画出的轮廓，直接添加出十字线和耳朵。

3 根据头部的轮廓画出五官和头发。

下巴圆润

完成图

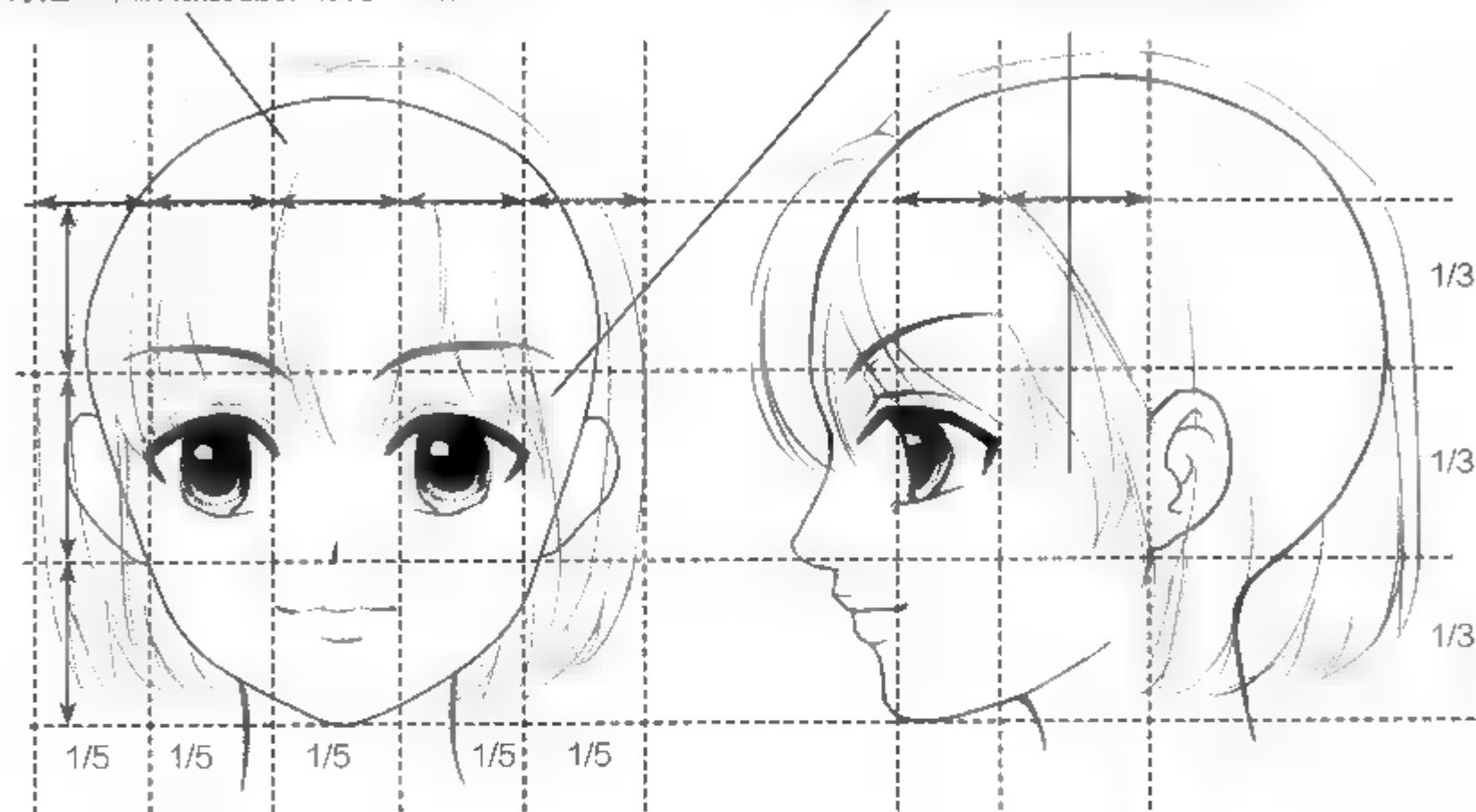
五官的定位方法

为了更好地绘制面部五官，总结出了一个“三庭五眼”的比例分布。因此，在绘制五官之前，我们首先需要掌握的是面部五官的定位。

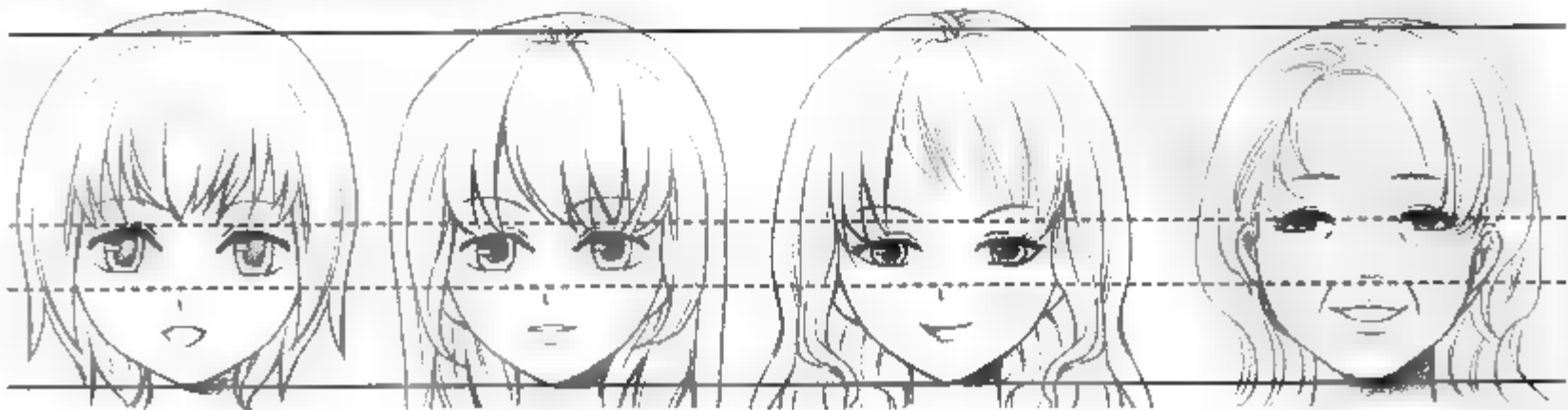
什么是三庭五眼

“三庭五眼”是人的脸长与脸宽的标准比例，在绘制写实的人物时，可以根据这样的标准来进行绘制。

将面部横向分为5份，之间的间距刚好是一个眼睛的宽度，称为“五眼”。

眼角到耳朵的距离根据正面和侧面不同的角度，宽度会发生视觉上的变化。

发际线到眉端连线；眉端到鼻翼下缘；鼻翼下缘到下巴尖，上中下恰好各占1/3，称为“三庭”。

侧面眼睛宽度变窄，但“三庭”的比例分布规律同样适用。

不同年龄段人物五官的变化

年龄较小的人物眼睛占面部比例较大，五官看上去十分紧凑。

青少年眼睛缩小，面部会因为眼睛外形的变化而显得成熟。

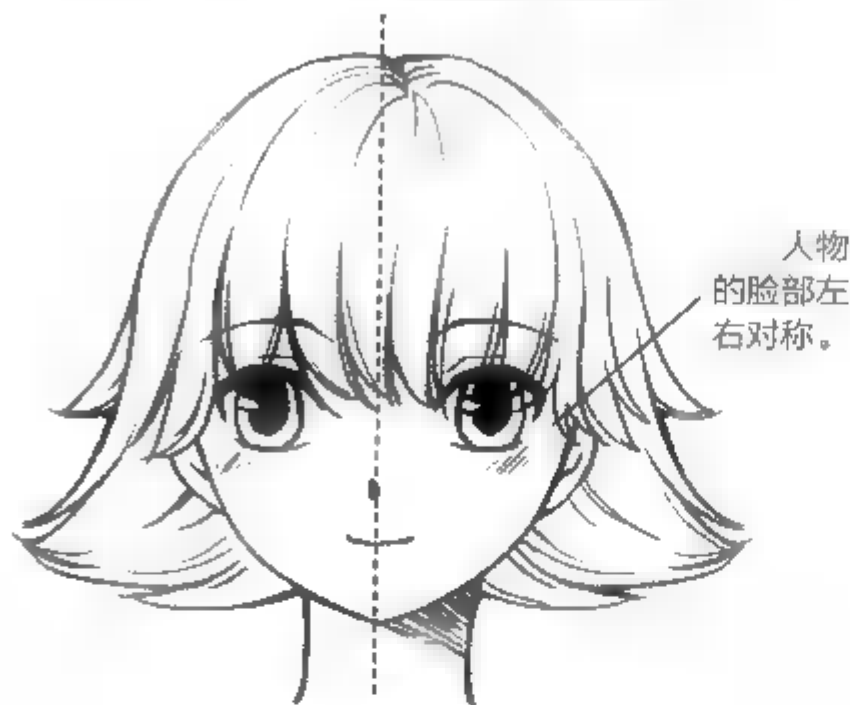
成年人眼睛变得细长，眉毛和眼睛在面部的位置上移。

随着年龄的增长，人物的皮肤会松弛，眼角和嘴角会下垂，发际线也会后移。

不同角度的头部

在漫画中，除了正面角度的头部之外，人物还经常会有不同的头部角度出现，例如正侧面、1/4侧面、半侧面、3/4侧面以及背面。每一个角度下的头部轮廓都不一样，而绘制方法也会发生变化。

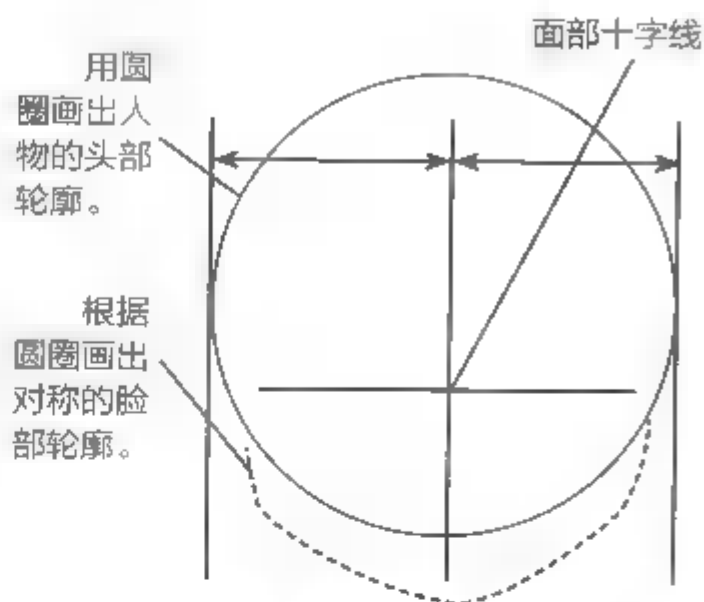
正面头部的绘制

根据人物的不同表现，头部的方向会发生变化，根据几何体我们可以绘制出不同角度的人物头部。

正面的头部

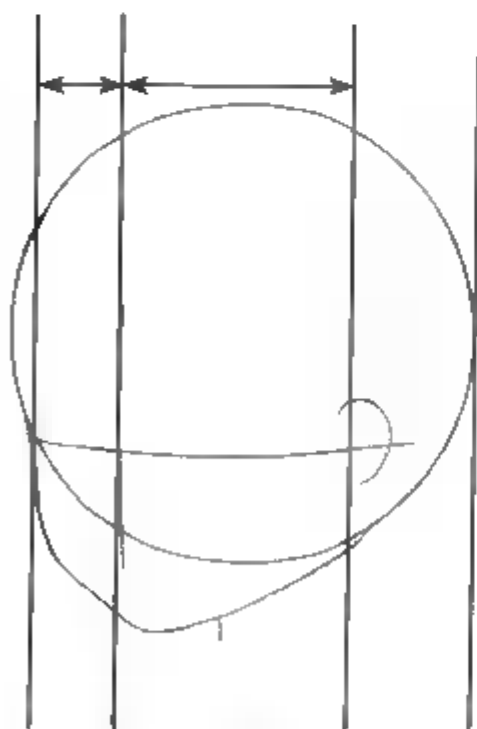
正面时，人物的头部可以从鼻梁部位画一条垂直线，垂直线的两边是对称的。

面部十字线

用圆圈画出人物的头部轮廓。

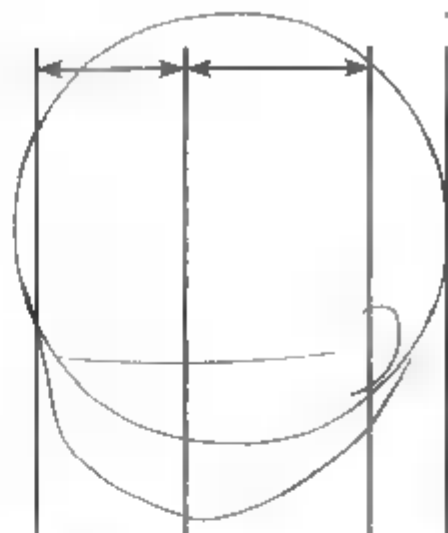
根据圆圈画出对称的脸部轮廓。

几何体表现正面头部

根据面部，从鼻子到下巴尖的位置画一条垂直线，刚好把人物的头部等分为两部分。

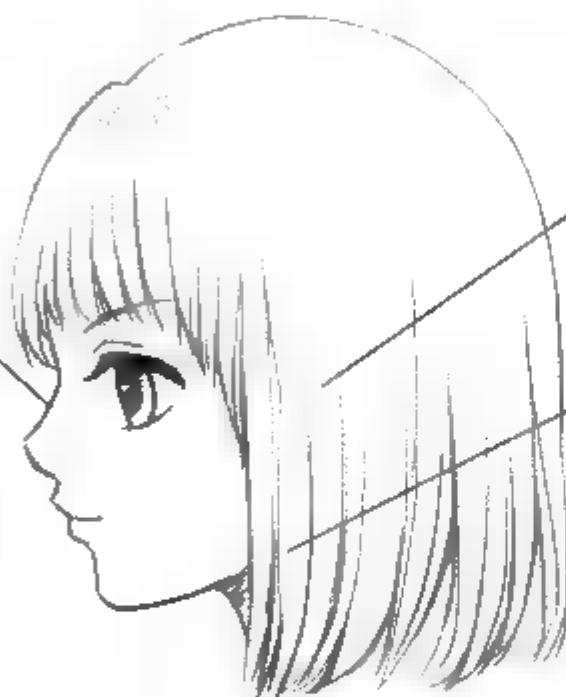
侧面头部的绘制

1/4侧面头部结构分析

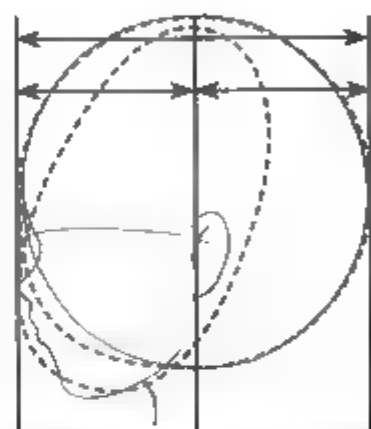
当人物的面部出现角度的透视时，根据面部中心线，面部两边不等分。

1/4侧面的头部

1/4侧面的人物头部“面”的表现大概为1/2左右。

3/4侧面的头部

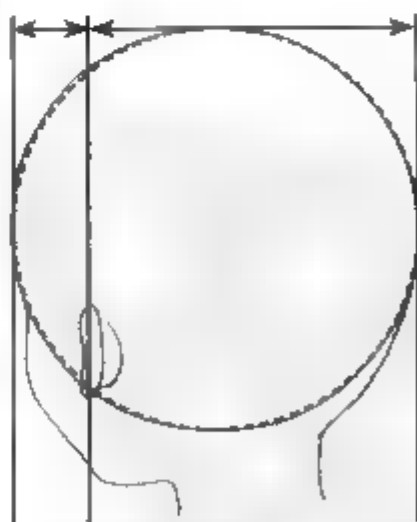
3/4侧面头部结构分析

当人物的面部处于3/4■面时，根据面部中心线，面部两边不等分。

正侧面时，人物的鼻子和嘴巴的外形起伏比在其他角度下要明显许多。

正侧面的头部

正侧面头部结构分析

人物面部处于正侧面时，头部可以通过圆圈和椭圆形来绘制。根据圆圈等分头部，耳朵位于中心线上，面部表现在一侧。

人物的头部以背■表现时，只会看见后脑勺的部分。有时我们也可以微微调整一些角度，表现出部分脸部的轮廓。

侧背面的头部

侧背面头部结构分析

■背面时，人物的头部可以通过圆圈来绘制，耳朵和部分的脸蛋轮廓在一侧表现出少许。

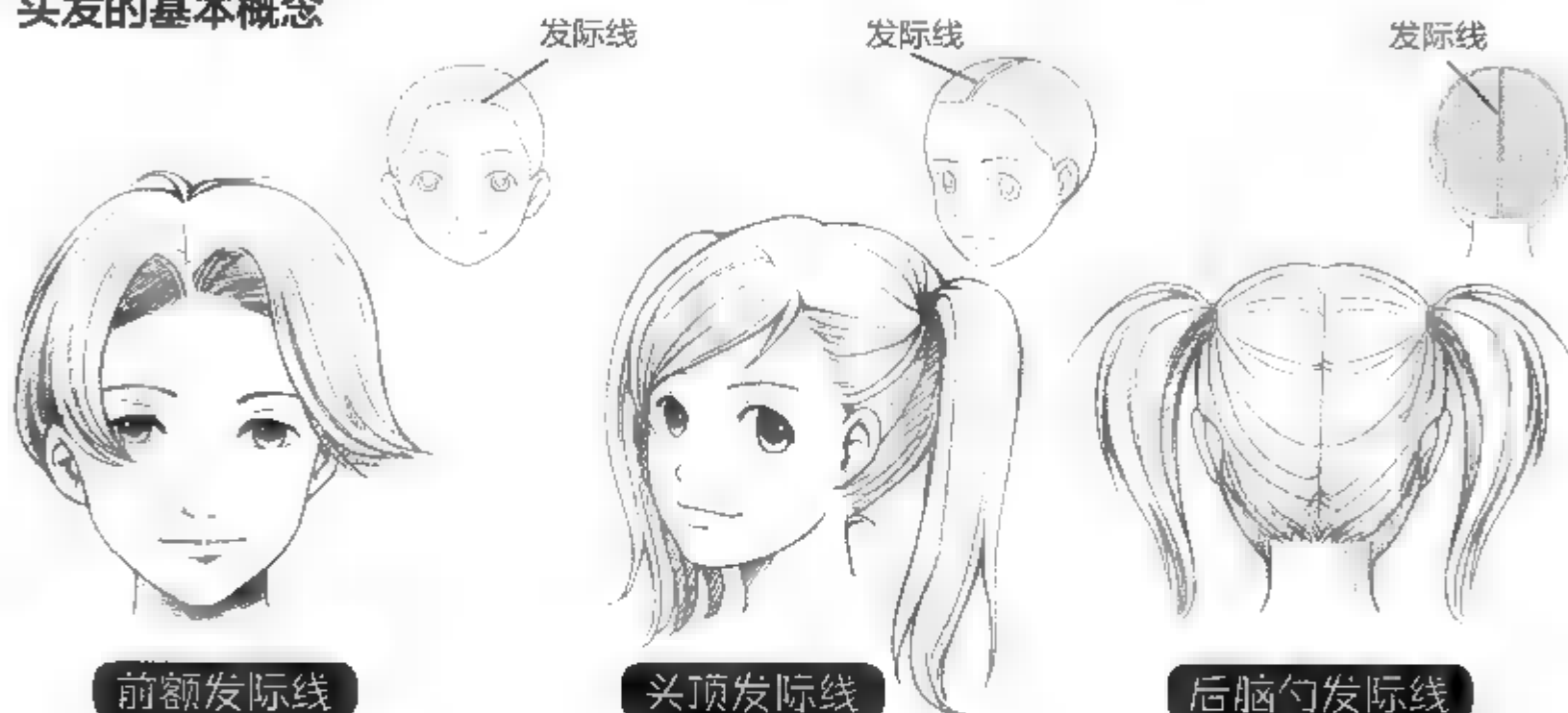
Lesson 02

用简明的线条概括出头发

在漫画中头发是用线条来表现的，在了解头发的质感后通过归纳和选择适合的线条就能够很容易地将头发表现出来。

头发的生长状态

头发以头皮为依托，头皮上有无数用于头发生长的小孔，我们称之为毛囊，每一个毛囊里都能长出一根或一根以上的头发。头发有一定的粗细和韧度，头发越短越显得硬，越长越显得柔软。

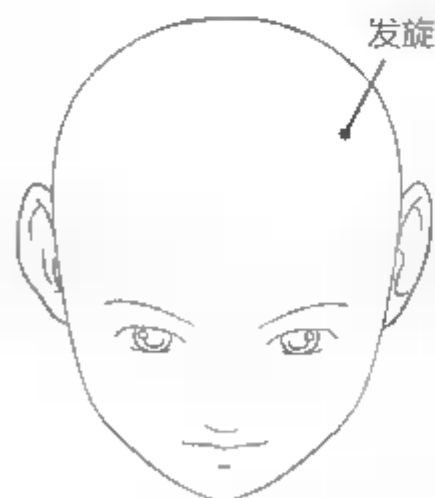
头发的基本概念

前额发际线

前额的发际线是固定的，人物长出的头发不会超过前额的发际线。

头顶发际线

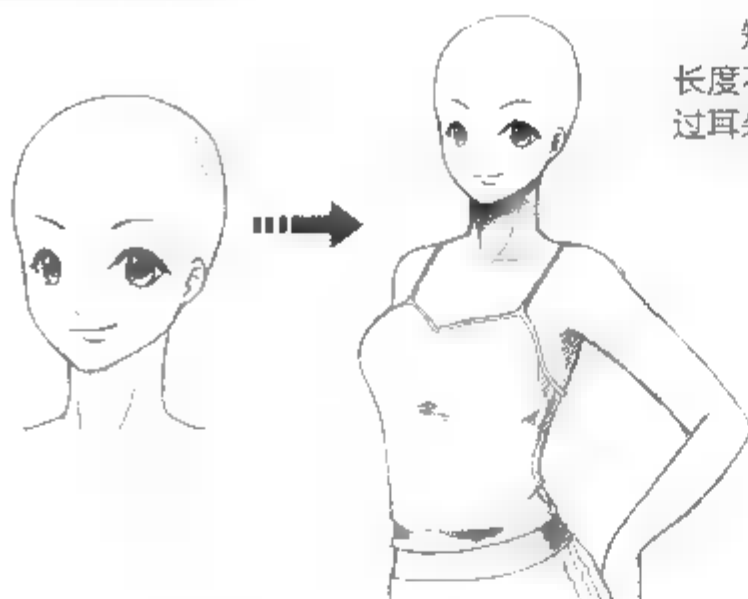
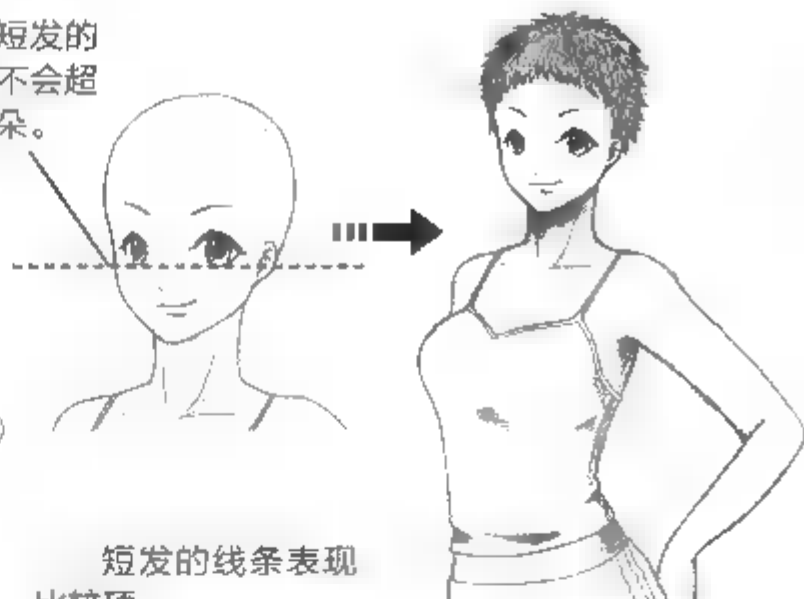
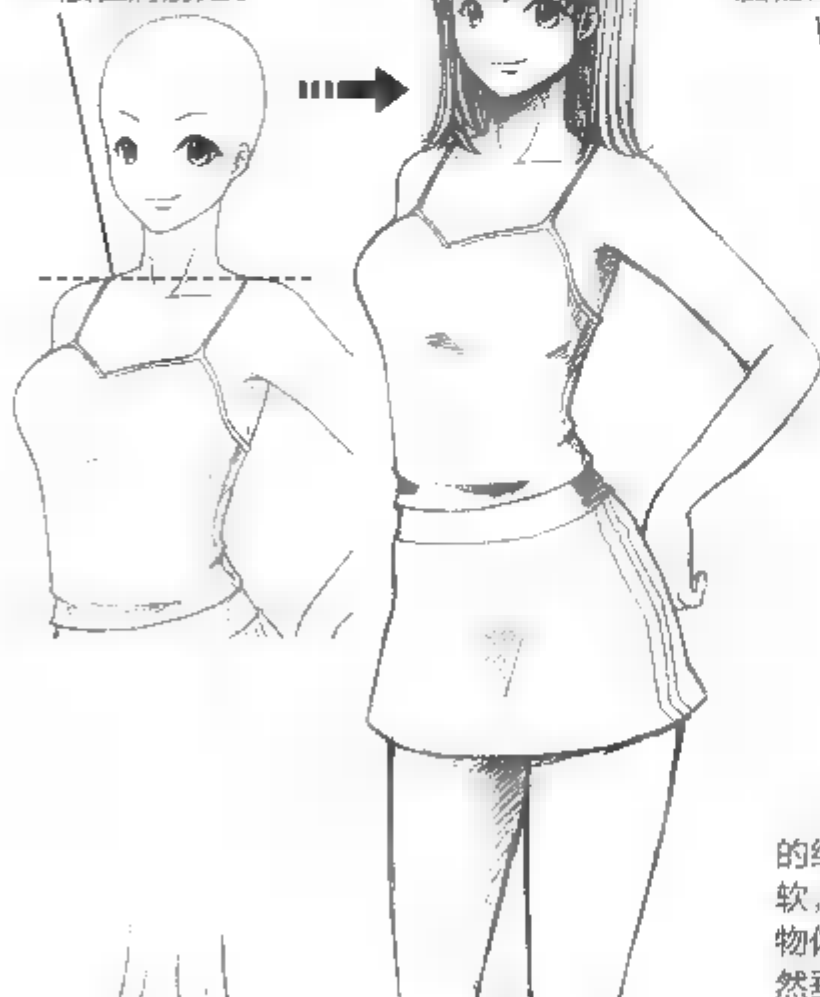
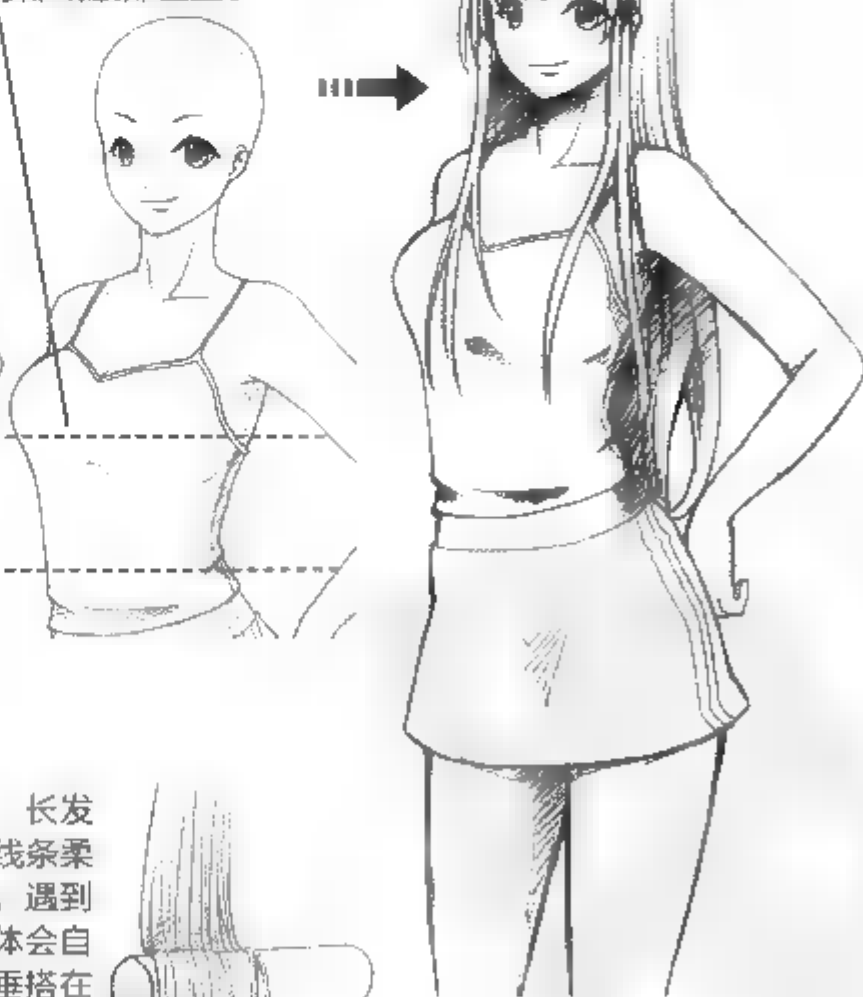
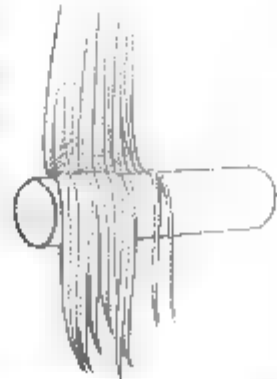
头顶发际线的位置根据人物发型的不同而产生变化。

后脑勺发际线

头发被平分成两部分扎起，在头部中间分出一条发际线。

人物的头发是根据发旋的位置来绘制的，在通常情况下，每个人的头部只会有一个发旋。

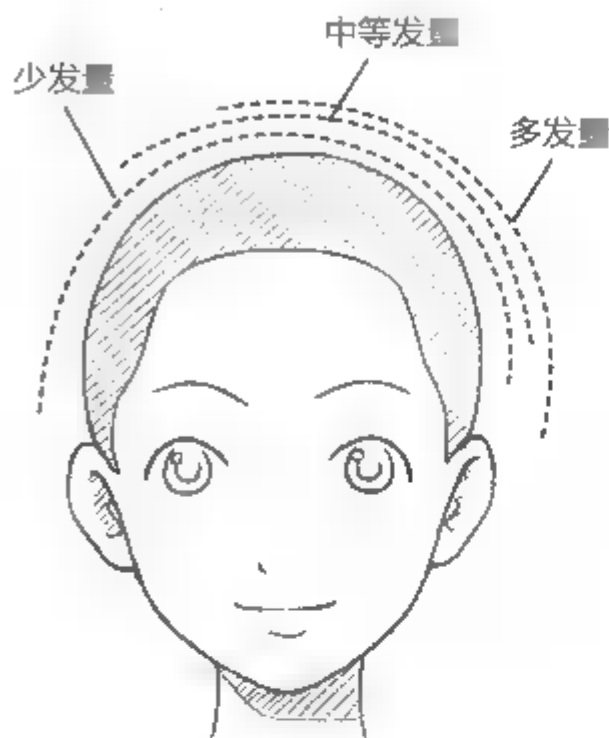
发旋以一点为中心，表现头发的线条向四周旋转绘制。

头发的发旋

头发的长度设定

短发的长度不会超过耳朵。
短发的线条表现比较硬。
光头
头部以光头的形式表现的时候，可以在头顶侧面画出高光。
高光表现
短发的表现
短发
短发的人物看上去会更加的精神干练，女性留短发看起来会有一种中性美。
中长发的长度一般在肩膀处。
超过肩膀的头发都属于长发，最常见的长发长度在背部或腰部位置。
长发的线条柔软，遇到物体会自然垂搭在上面。
中长发
位于肩膀位置的中长发会因为长期在肩膀上触碰而卷起。
中长发的表现
长发的表现
长发
长发能表现出飘逸和柔顺的感觉，可以加强女性的柔美感。

如何画出自然好看的头发

想要画出漂亮自然的头发首先要了解头发的生长规律和质感状态，然后选用不同的线条来表现不同质感的头发，当然在开始画之前还需要了解头发的长度、厚度和造型等等。

掌握头发的厚度

漂亮的发型是表现人物必不可少的。

发量的三个基准

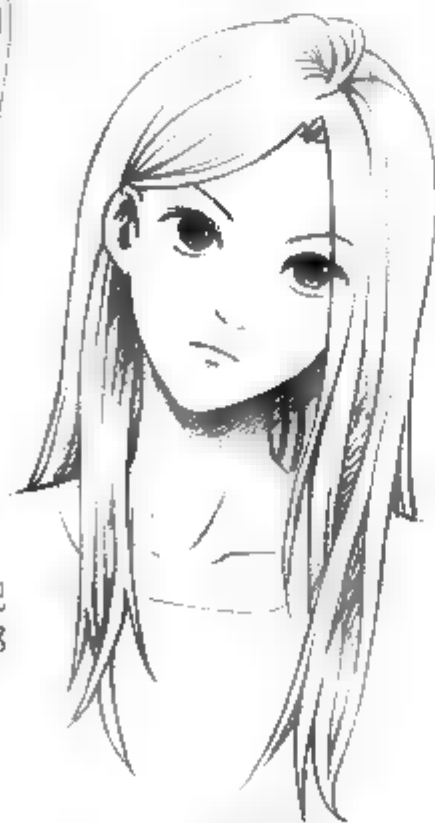
少发量结构图

发量较少的人物头发与头部间距较小。

少发量效果图

不同发型的绘制步骤

中等发量结构图

在一般情况下，人物的头发都是中等发量表现。

中等发量效果图

多发量结构图

多发量的人物头发整体会给人一种蓬松感。

多发量效果图

了解头发的质感变化

头发是运用线条绘制的，通过线条的不同变化，头发的质感也会受到影响。

直发柔顺自然。

卷发弯曲有韧性。

发尾微微上翘。

直发表现

绘制直发时线条需要尽量流畅，但是因为头发本身带有弹性，所以尽管是直发线条也要微微带弧度。

卷发表现

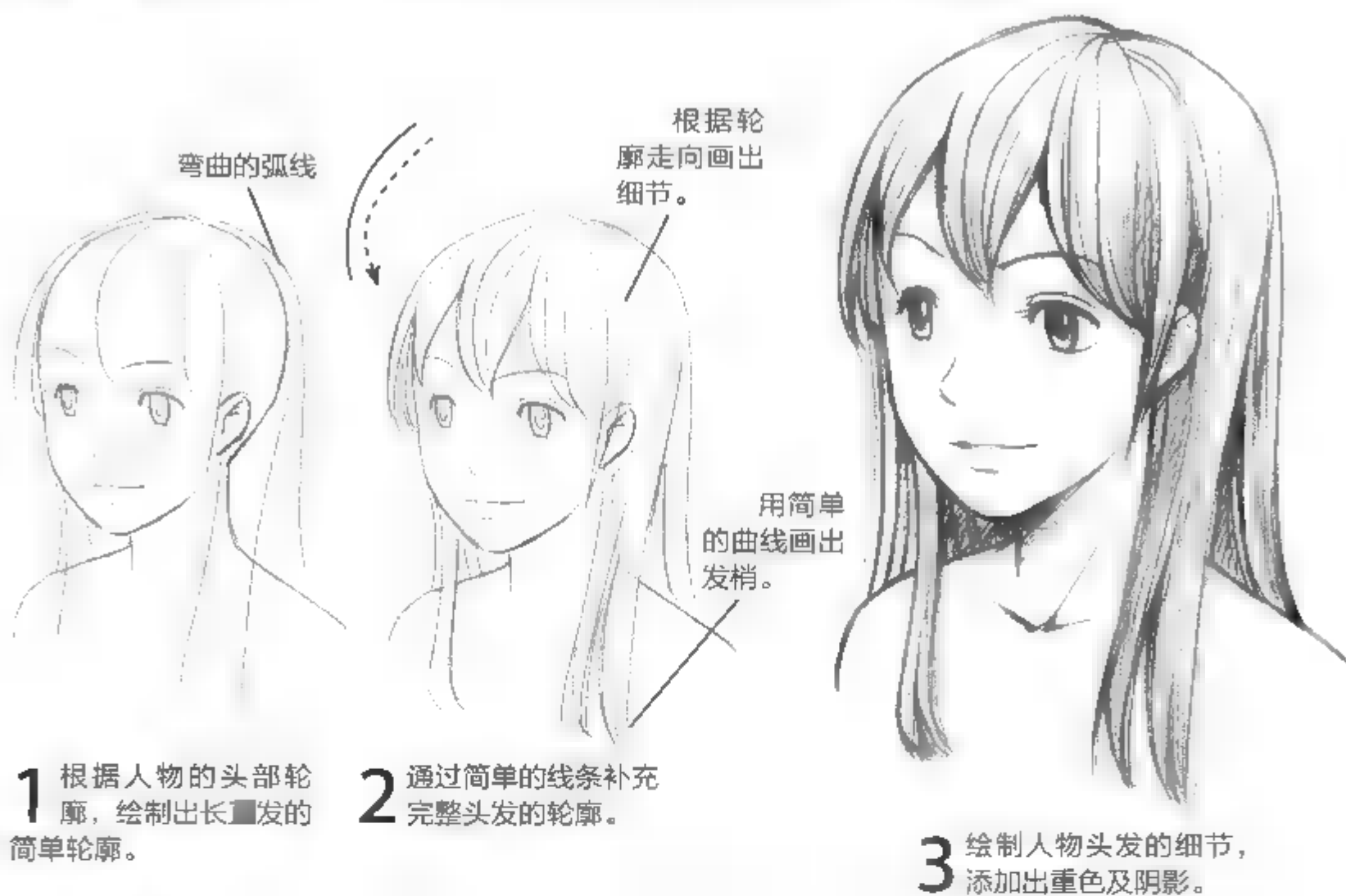
和直发不同，卷发需要线条的波动比较大。发型越卷，线条的起伏越频繁。

绘制直发的方法

在绘制直发时，用比较平直的曲线绘制，而不是坚硬的直线。

1 根据人物的头部轮廓，绘制出长直发的简单轮廓。

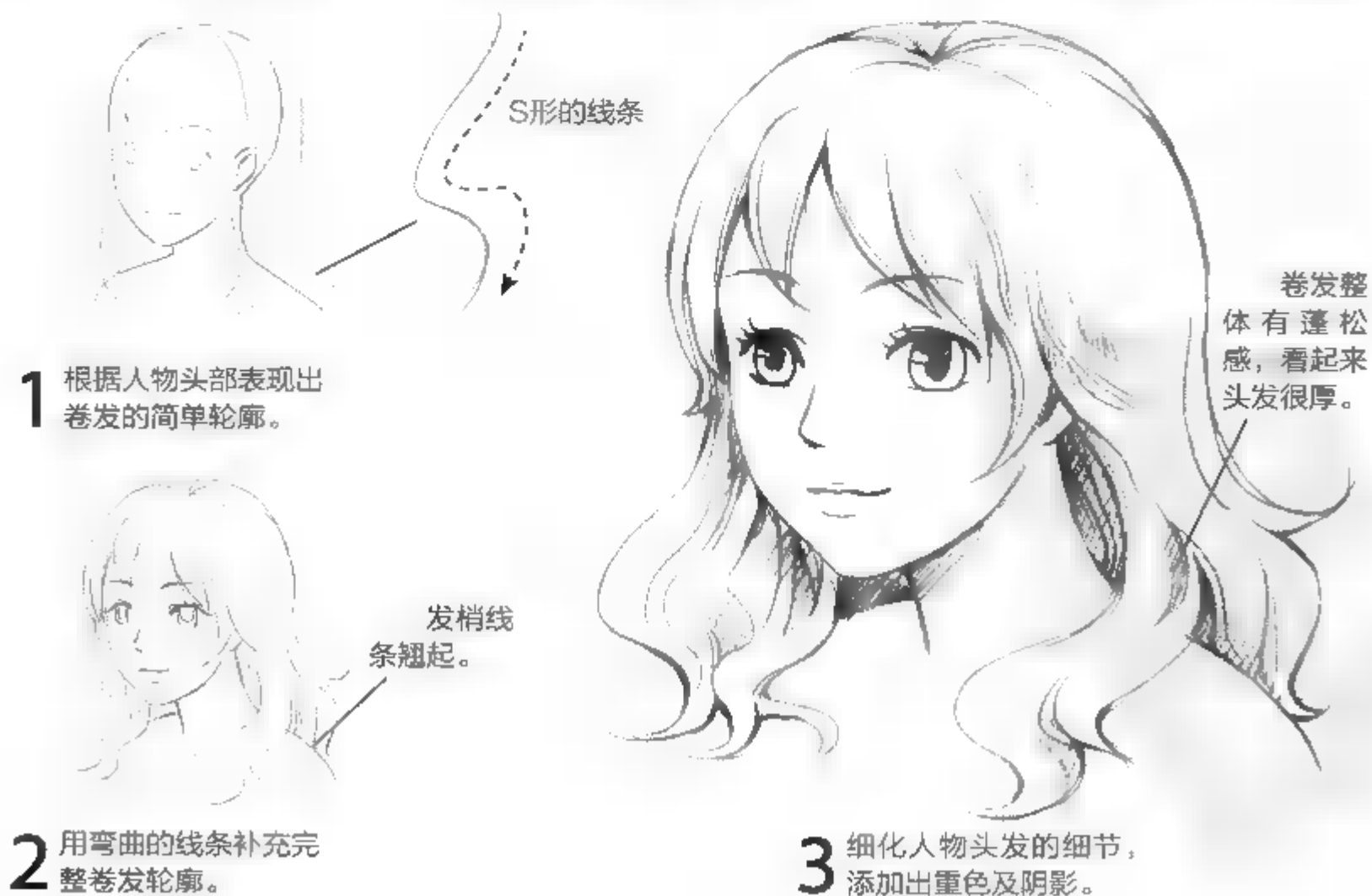
2 通过简单的线条补充完整头发的轮廓。

3 绘制人物头发的细节，添加出重色及阴影。

绘制卷发的方法

在绘制卷发时，注意线条的弯曲，可以通过打圈的方式绘制出大波浪效果。

1 根据人物头部表现出卷发的简单轮廓。

2 用弯曲的线条补充完整卷发轮廓。

3 细化人物头发的细节，添加出重色及阴影。

简单地表现头发的色调

表现头发色调的方法有很多，我们可以将头发的色调简单归纳成四种颜色，分别是白发、金发、灰发和黑发。

白色头发的表现方法

白色的头发通过线条和留白表现出颜色，淡淡的排线表现头发的阴影，主要起到突出头发层次感的作用。

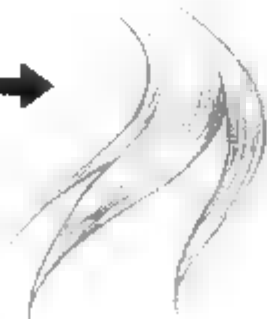
大面积的留白

头发背光面有阴影。

画出头发的轮廓。 根据轮廓画出细节线。

白色短发少女

金色头发的表现方法

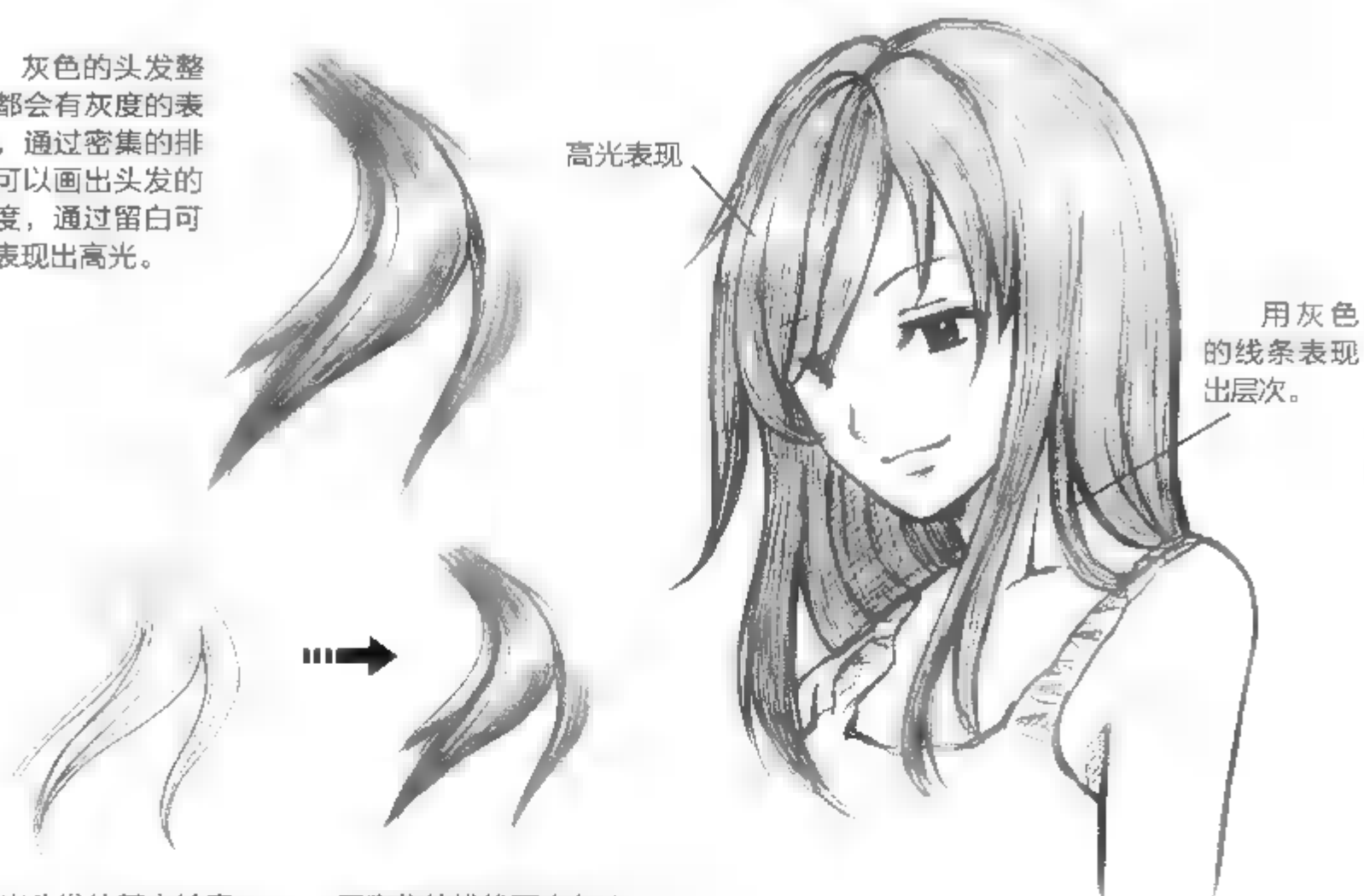
金色属于浅色系头发，在绘制时可以适当地增加一些排线来表现出灰度，通过灰度来反映金发的高光。

画出头发的基本轮廓。 通过排线留白表现出高光。

金色中长发少女

灰色头发的表现方法

灰色的头发整体都会有灰度的表现，通过密集的排线可以画出头发的灰度，通过留白可以表现出高光。

高光表现

用灰色的线条表现出层次。

画出头发的基本轮廓。

用密集的排线画出灰度。

灰色长发少女

黑色头发的表现方法

黑色的头发属于深色系头发，在绘制时可以落笔重一些，用密集的排线表现出黑色的头发丝，并通过留白表现出高光。

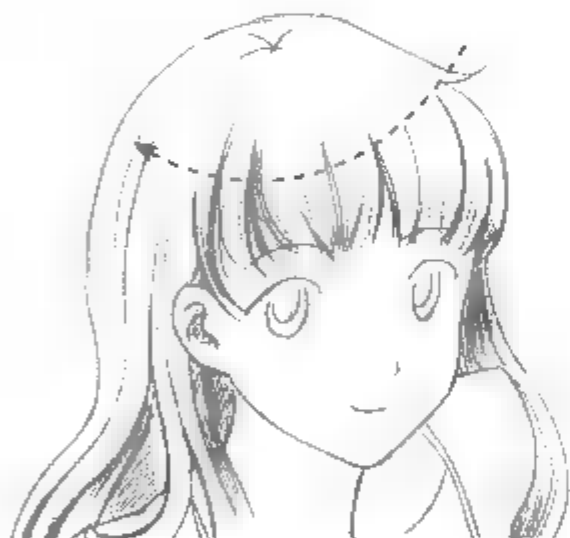
画出头发的基本轮廓。

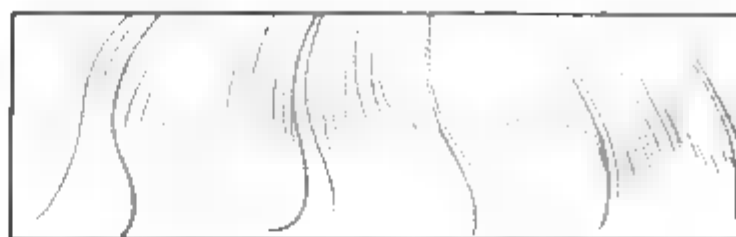
用密集的排线表现出黑色头发。

黑色马尾少女

表现金色天使圈的方法

运用排线的方法画出天使圈效果。

1 画出人物头部的完整轮廓。

2 注意人物头部的轮廓，找出头顶高光的位置。

3 运用排线，画出天使圈，注意落笔不能太重否则会失去光感的效果。

金发少女

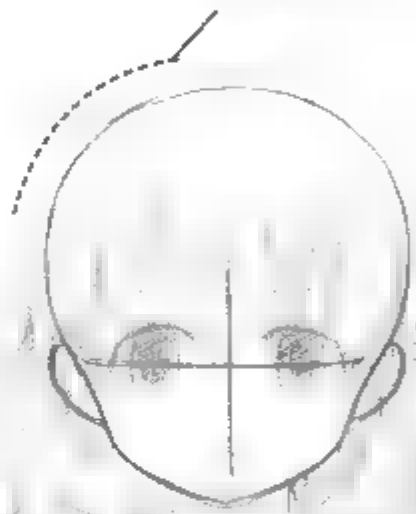
金色的头发在漫画中通过较轻的排线表现颜色，天使圈是金发的特点之一，一般位于头顶，主要是表现金发的高光。

Lesson 03 圆脸角色头部的画法

漫画中圆脸多用于表现年龄较小的角色或是比较Q的角色，我们可以将角色的头部整个概括成一个几何图形，用几何图形中的圆形来表现圆脸角色可以更加一目了然。

圆脸的基本特征与应用

圆脸在漫画中通常用来表现可爱型或者温柔型的角色，例如小萝莉、小正太、温柔的萌系女孩子等等。下面，就让我们一起来学习漫画中圆脸角色的基本特征与表现方法吧！

圆脸人物的基本特征

圆脸角色一般下巴圆润，看起来较一般人年幼，也是俗称的娃娃脸。一般圆脸的角色都让人感觉甜美，性格多属于弱气、可爱和温柔似水一类的。

圆脸少女

圆脸人物不同角度的头部表现

将脸一侧的线条放缓，表现侧脸的角度。

侧脸的线条也要平缓，尽量体现一种圆润的感觉。

描绘圆脸的注意事项

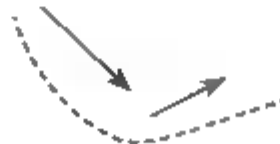
在绘制圆脸人物的时候，男性和女性的脸部轮廓有所区别。下面，就让我们分别来学习圆脸人物的绘制技法。

圆脸男性角色的基本形态与画法

同样是圆脸型，男性的脸型会因为先天因素而比女性显得更有棱角一点，所以脸侧的线条会显得硬朗一些。

男性的脸部比女性瘦削，所以圆脸男性要比圆脸女性的脸削瘦。

圆脸女性角色的基本形态与画法

女性的脸型比男性更圆润，所以线条更趋于平滑，绘制时线条起伏不要太剧烈，特别是要注意下巴的转角。

女性的脸部比男性丰润，圆脸的女性一般都比男性看起来要丰满。

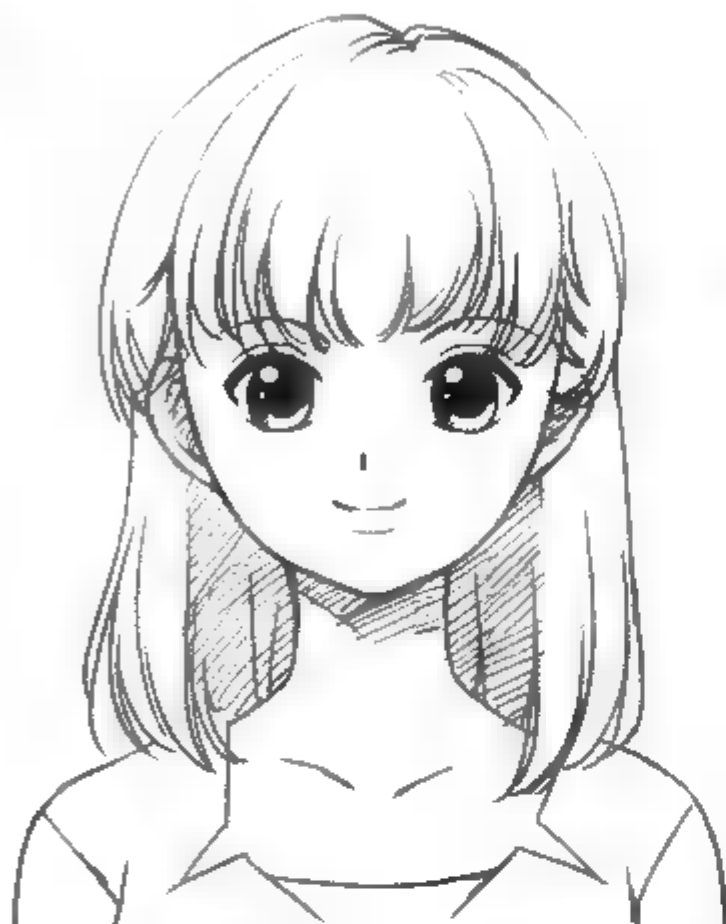
女性的下巴

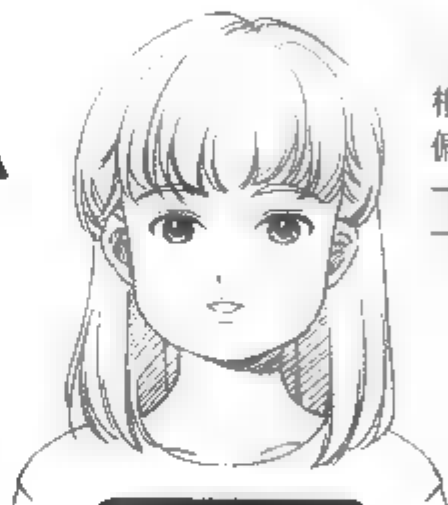
男性的下巴

不同年龄人物的圆脸型表现

在不同的年龄段，圆脸人物的脸部会有不同的变化。下面，我们看看在不同的年龄时人物的脸型会有怎样的变化。

圆脸女性的基本形象

圆脸女性的特征是下巴较圆、脸颊较宽。

长大后

长大后偏瘦的脸型相对少女时期更显得修长，脖子细长优美。

长大后偏胖的脸型相对要丰润一些，因为偏胖，脖子会显得短一些，肩膀也更圆润一些。

圆脸少女一般都是邻家女孩的形象，让人感觉可爱、甜美。一般这种类型的人物可以给她搭配一个可爱一点的发型。

圆脸女性不同年龄段的脸型表现

人物年龄段不同脸型的圆润度会有所变化。

这个部位比较宽，俗称婴儿肥。

身体还没有长开，脖子比较短。

婴儿时期

齐刘海有种邻家小妹的感觉。

长大以后脖子会变长。

幼儿时期

圆脸女性婴儿时期脸部的画法

婴儿的脸型

为了体现婴儿脸部那种胖嘟嘟的可爱感觉，要用线条表现出下巴的圆润。

眼部

婴儿眼睛的特征是又圆又大，尽量用能表现圆的线条来描绘。

嘴部

婴儿的嘴唇很小巧，但是通常都比较厚实。用厚实一点的线条来表现。

婴儿的脸部分为眼睛、鼻子、嘴唇以及脸型几个部分，每个部分都需要注意表现出婴儿才有的特色。

圆脸女性幼儿时期脸部的画法

幼儿的脸型

幼儿没婴儿脸部那么胖，下巴显得比较尖。

眼部

相比婴儿时期，眼睛稍显细长。

鼻子

鼻子依旧很小巧，不用多做改变。

嘴部

嘴部不用再画得那么厚实，唇形表现出人物特征即可。

幼儿的脸型较婴儿稍细长，脖子与肩膀相对比较纤细，各部分的比例也拉得比较开。

圆脸男性的基本形象

圆脸男性比一般人下巴较圆、脸颊较宽。

圆脸的少年给人以邻家大哥哥式的那种可爱又可靠的感觉，给这种角色设定的发型尽量干净利落。

圆脸男性不同年龄段的脸型表现

圆脸男性婴儿时期脸部的画法

婴儿的脸型

用圆滚滚的外形表现婴儿那种可爱的感觉。

眼部

眼部画法和女性类似，但是男性的眼睛要显得细长一些。

嘴部

嘴唇的画法和女性一样，但是要注意男性的嘴唇要比女性宽大厚实，不要画得过于小巧。

画男性婴儿的脸部同画女性婴儿的面部相同，要注意每个部分都表现出婴儿才有的特色。

圆脸男性幼儿时期脸部的画法

幼儿的脸型

同女性一样，男性在幼儿时期没婴儿脸部那么胖，下巴显得比较尖。

眼部

男性的眼睛会比女性更为细长。

鼻子

鼻子要比女性的鼻子高挺一点。

嘴部

婴儿时期嘴部会比较丰润，幼儿时期看起来会薄一些。

同女性一样，男性在幼儿时期的脸型较婴儿时期稍细长，脖子与肩膀相对比较纤细，各部分的比例也拉得比较开。

Lesson 04 鹅蛋脸角色头部的画法

真实人物的鹅蛋脸以眼睛的比例为基准，眼睛的长度刚好是脸颊宽度的1/5，纵向的发际线到眼睛、眼睛到鼻底、鼻底到下巴的距离刚好是相等的。

鹅蛋脸的基本特征与应用

鹅蛋脸型的人物脸部线条弧度流畅，整体轮廓均匀。额头宽窄适中，颧骨中部最宽，下巴整体呈圆弧形。

鹅蛋脸的基本特征

鹅蛋脸少年

头部骨架
呈现一个鹅蛋
似的形状。

颚骨较宽。

鹅蛋脸因为脸型似鹅蛋而得名。鹅蛋脸的下半段，特别是下巴部分特别圆滑，但是颧骨部分又没有圆脸那么宽。

不同角度鹅蛋脸的表现

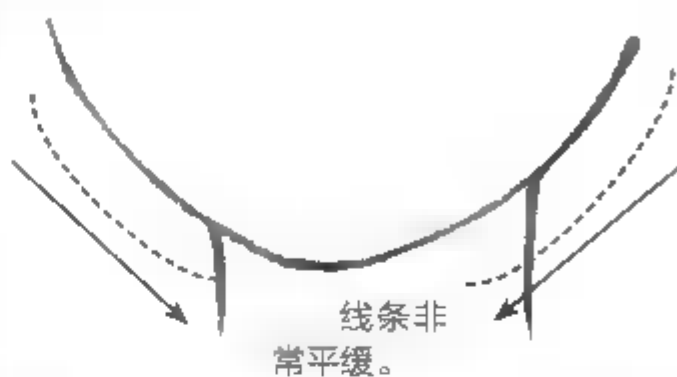
如上图，人物面部向一侧转动，这时面部两边的线条发生了微弱的差别。

侧脸的面积约为正面的一半。

描绘鹅蛋脸的■注意事项

在描绘鹅■脸的时候，要注意与长脸的区别。下面我们来分别讲解男性与女性鹅■脸的区别与绘制时■注意事项。

鹅蛋脸男性角色的基本形态与画法

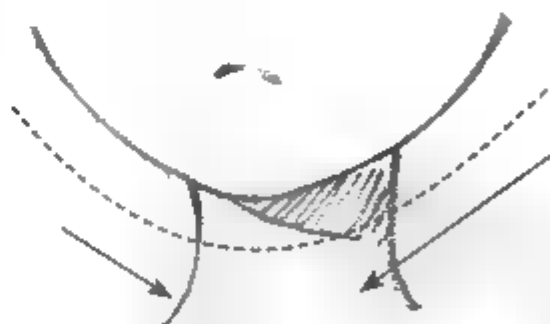
■蛋脸男性角色的脸型就像一个被拉长了的鹅■。

鹅蛋脸男孩的脸蛋下半部会比较圆，但是两颊比■脸要窄一点。

鹅蛋脸男性的脸看起来会比女性的窄一点。

女性的脸部

男性的脸部

■蛋脸女性角色的基本形态与画法

■蛋脸的女性下巴轮廓比鹅蛋脸的男性看上去更丰润一些。

女性的脸型比男性圆润，所以绘制时线条起伏不要太剧烈，特别是要注意下巴的转角。

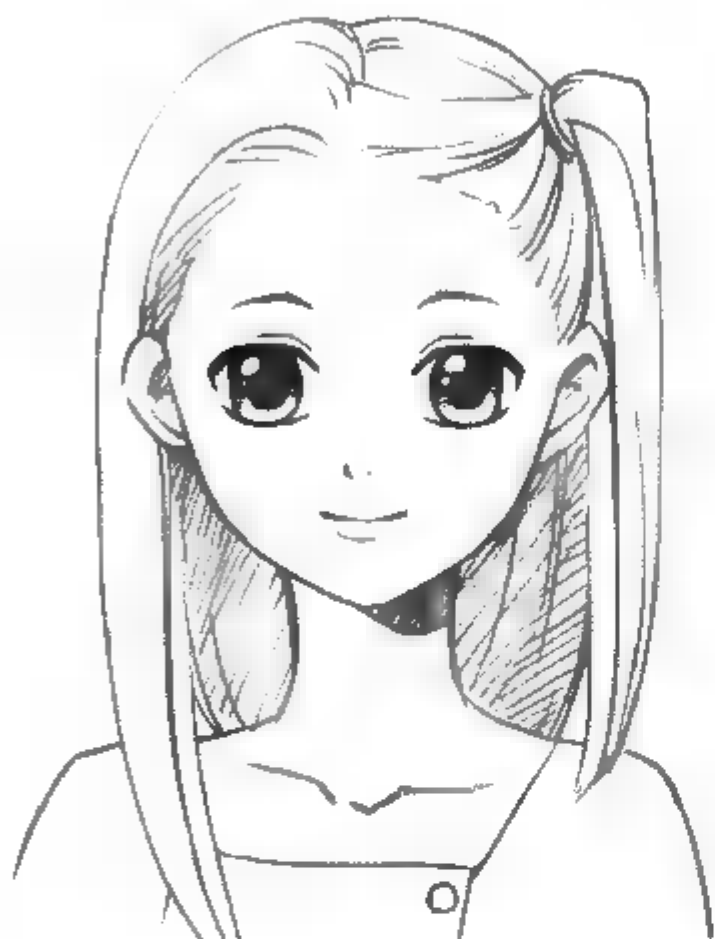
女性的下巴

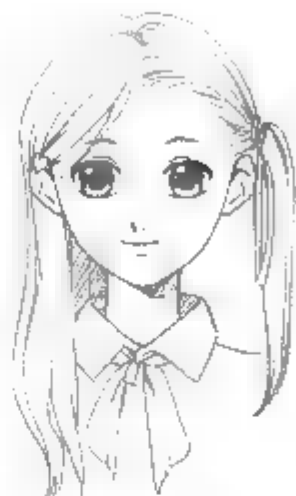
男性的下巴

不同年龄人物的鹅蛋脸型表现

鹅蛋脸的人物在不同的年龄阶段脸型会发生变化。小时候鹅蛋脸型不是很明显，越长大鹅蛋脸的特征就越突出，到了成年，鹅蛋脸型基本就定型了。就算到了中老年，鹅蛋脸的特征也不会有太多改变。

鹅蛋脸女性的基本形象

鹅蛋脸的女性一般颚骨比较宽大，脸型下半段偏圆。

鹅蛋脸的女性拥有温柔娴静的气质，椭圆形的脸蛋与长发能将女性特有的柔美气质烘托出来。

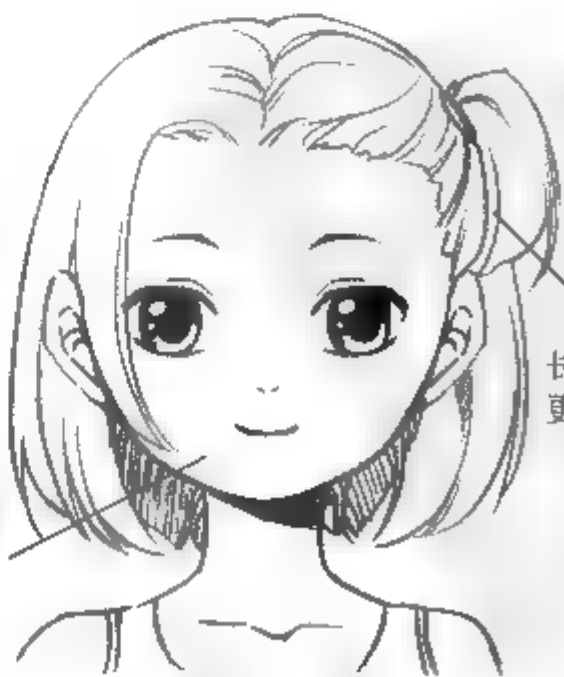
长大后

偏瘦的脸型

长大后偏瘦的鹅蛋脸女性脸部的脂肪会匀称地减少，脸型视觉上更长，下巴变尖。

偏胖的脸型

长大后偏胖的鹅蛋脸脂肪会均匀地分布在脸部，脸变得较宽，下巴也会变得更加浑圆。

鹅蛋脸女性不同年龄段的脸型表现

不同年龄段的脸型圆润度都会有所变化。

婴儿时期　　幼儿时期

鹅蛋脸女性婴儿时期脸部的画法

婴儿脸蛋小，五官距离较近。

鹅蛋脸的婴儿下巴很圆，要用线条表现出下巴的圆润。鹅蛋脸会比圆脸修长一些。

眼部

嘴部

婴儿眼睛的特点是又圆又大，画的时候要记住这一特征。

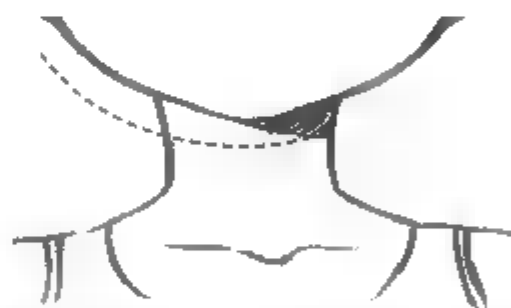
同其他脸型一样，画出有厚度的嘴唇，但记得要圆润。

婴儿的脸由于腮部有婴儿肥，脸型看起来像没有棱角的四边形。

鹅蛋脸婴儿的脸很短，腮部有婴儿肥。

婴儿的脸型

鹅蛋脸女性幼儿时期脸部的画法

幼儿没婴儿脸部那么胖，脸型会削瘦一些。

脸部线条呈椭圆形，下巴部分画出稍微尖锐一点的弧形。

眼部

鼻子

幼儿时期的眼睛相比婴儿时期会更细长一些。

女孩的鼻子用两条短线表现即可。

嘴部

嘴型可以用小曲线画出来，只要表现出人物特征即可。

幼儿的脸蛋比婴儿修长，下巴圆润接近圆形。

幼儿的脸型

幼儿的脸型较婴儿稍细长，脸型就像不太规则的圆形。脖子与肩膀相对比较纤细。

鹅蛋脸男性的基本形象

鹅蛋脸男性的颚骨较宽，但是颧骨较窄，脸部看起来就像一个均匀的椭圆形。

长大后鹅蛋脸的男性因为颚骨宽大，就算变瘦脸型变化也不大。

偏瘦的脸型

鹅蛋脸的男性变胖会比其他脸型的人看起来更胖一些，肩膀和脖子会变得粗壮。

偏胖的脸型

鹅蛋脸的男性给人性格温和的感觉，一般头发顺滑的发型更贴合人物性格。

鹅蛋脸男性不同年龄段的脸型表现

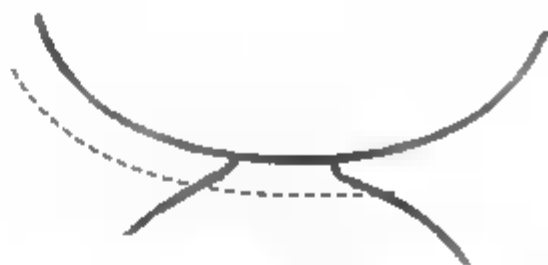
鹅蛋脸的脸型会随着年龄的增长而改变。

婴儿时期

幼儿时期

■蛋脸男性婴儿时期脸部的画法

婴儿的各个关节和四肢都非常短和粗壮。

婴儿的脸型

婴儿的下巴圆得几乎与脸部融为一体。

眼部

男性婴儿的眼部画法和女性婴儿的眼部画法一样，只是眉毛会更■一些。

嘴部

嘴唇的画法和女性一样，但是要注意男性的嘴唇要比女性宽大厚实。

婴儿的脸部特征会随着年龄■增长而产生变化。

■蛋脸男性幼儿时期脸部的画法

男性幼儿时■脸型会比女性修长瘦削。

脖子比婴儿时■修长很多。肩宽会增加，肌肉也会变得明显。

幼儿的脸型

■蛋脸男性幼儿时期脸型会比婴儿时期修长，但这时期之后变化就不会太大。

眼部

男性的眼睛会比女性更为细长。

鼻子

与其他脸型一样，鼻子要比女性的鼻子高挺一点。

嘴部

嘴唇会变得比婴儿时期薄，但是依旧会有厚度，增加一点效果。

幼儿的脸型较婴儿稍■长，脖子与肩膀相对比较纤细，各部分的比例也拉得比较开。

Lesson 05 尖脸角色头部的画法

尖脸是人类脸型的一种，形状似瓜子，也被称作瓜子脸。下面，我们将通过分析尖脸的基本特征与画法，比较尖脸男性和尖脸女性的区别，并介绍不同年龄的尖脸人物的脸部轮廓画法。

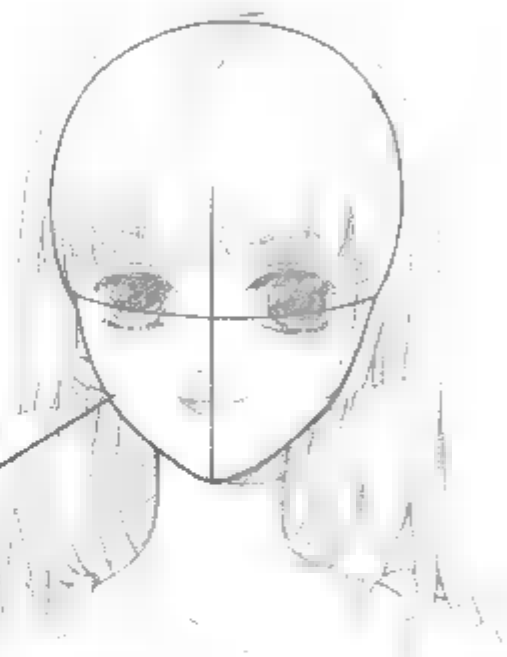
尖脸的基本特征与应用

理想尖脸的长与宽比例为34：21，这一比例正好符合黄金分割律，从发际到下颌的长度与两耳之间的宽度之比也接近黄金比例。

尖脸的基本特征

头部较为修长。

尖脸少女

从颧骨开始脸型越来越尖。

尖脸的特征是脸型修长，下巴小而圆滑。一般尖脸人物的骨骼纤细、身段修长。

不同角度尖脸的表现

头发线条会随着头部角度改变而产生一些变化。

尖脸的侧面会凸显出尖下巴，比从正面看起来更加明显。

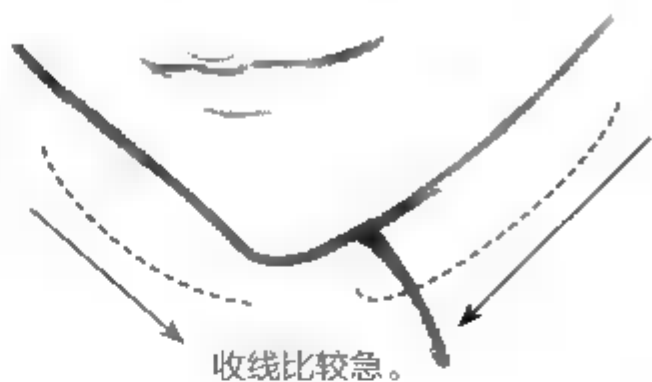
尖脸型人物的半侧面会显得下巴更尖。

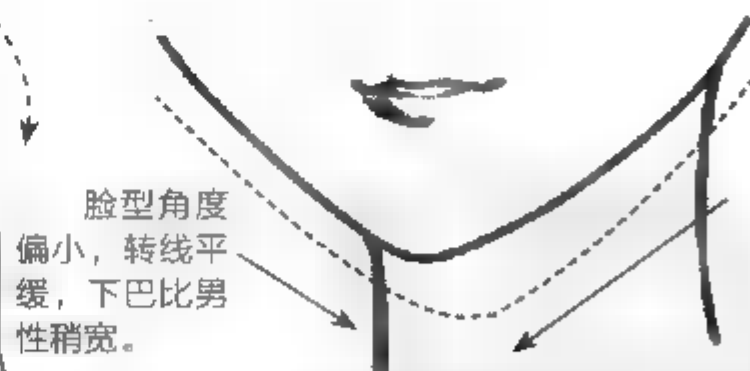
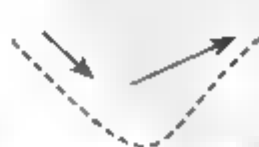
尖脸的侧面下巴较为单薄，转折处形成的角度趋近于锐角。

描绘尖脸的注意事项

男性尖脸人物和女性尖脸人物最大的区别是下巴的形状。在绘制的时候需要注意女性的尖脸要比男性更为明显。

尖脸男性角色的基本形态与画法

尖脸男性角色的颧骨较宽，显得脸的下半部尖细。

尖脸女性角色的基本形态与画法

尖脸女性角色因为脸较小所以看起来五官占得比例较大。

不同年龄人物的尖脸型表现

我们接下来学习尖脸人物在不同年龄段的表现。和鹅蛋脸一样，人物幼年时会因为婴儿肥等原因，尖脸的特征不那么明显。随着年龄的增长，尖脸就会逐渐表现出来。

尖脸女性的基本形象

长大后

长大后的尖脸女性偏瘦的话，脸会更小，更显得眼睛大。过犹不及，注意适当就好，不要太夸张眼部。

偏瘦的脸型

长大后偏胖的尖脸女性脸部不会太显胖，但是脖颈会变粗，肩膀变得圆润。

偏胖的脸型

具备尖脸的女生一般都是美人，因为这样的脸型会显得眼睛很大，看起来会很可爱。

尖脸女性不同年龄段的脸型表现

尖脸人物在每个年龄阶段的变化都比较大。

尖脸女性在婴儿时期尖脸型不明显。

婴儿时期几乎看不到脖子。

婴儿时期

脸型拉长，尖尖的下巴见雏形。

到了幼儿时期脖子轮廓有了明显的变化。

幼儿时期

尖脸女性婴儿时期脸部的画法

婴儿的脸圆圆的。

婴儿的各个部位都很圆。

婴儿的脸型

尖脸型的人物在婴儿时期看不出其脸型特征，脸型依旧是以圆润为主。

眼部

婴儿眼睛的特征是又圆又大。

嘴部

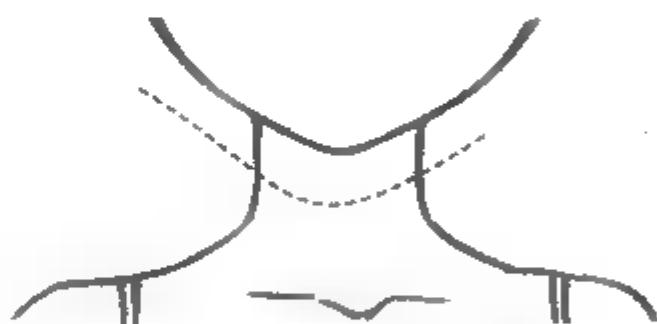
婴儿的嘴唇很小，线条粗一点能表现出婴儿唇部的厚度。

尖脸人物在婴儿时期和其他脸型区别不大，原因是婴儿脸部各个部位还未定型，显示不出脸型特征。

尖脸女性幼儿时期脸部的画法

到了幼儿时期，尖脸女性的脸型会变得匀称削瘦起来。

因为骨骼成长了，比例也拉长了，脖子会变长。

幼儿的脸型

下巴呈现一种锥形，脸颊比较窄。

眼部

相比婴儿时期，眼部更具形态，睫毛长长的。

鼻子

正面女性的鼻子可以用一个小点来表现。

嘴部

女孩子的嘴部都很小巧，画的小巧而圆润会显得人物更可爱。

与其他脸型一样，幼儿的脸型较婴儿稍细长。脖子与肩膀比较纤细，各部分的比例也拉得比较开。

尖脸男性的基本形象

尖脸的男性脸蛋下巴部位会比较突出。

尖脸男性的下巴突出，看起来脸型显得修长，尖脸会衬托得五官更加细长。

长大后偏瘦的尖脸男性脸蛋会更显修长，■体呈现一种梭形，头部会随之变窄。

偏瘦的脸型

长大后偏胖的尖脸男性脸蛋会偏椭圆形，但是下巴依旧尖尖的很突出。

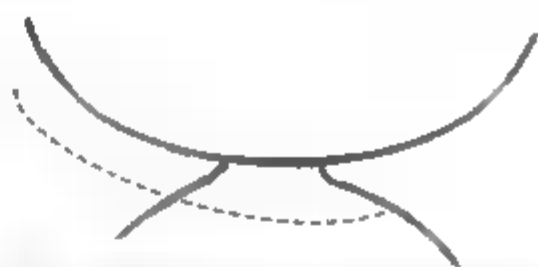
偏胖的脸型

尖脸男性不同年龄段的脸型表现

尖脸人物的脸型会随着人物年龄的增长而变化。

婴儿时期

幼儿时期

尖脸男性婴儿时期脸部的画法

婴儿刚刚开始发育，脸型都是圆圆的。

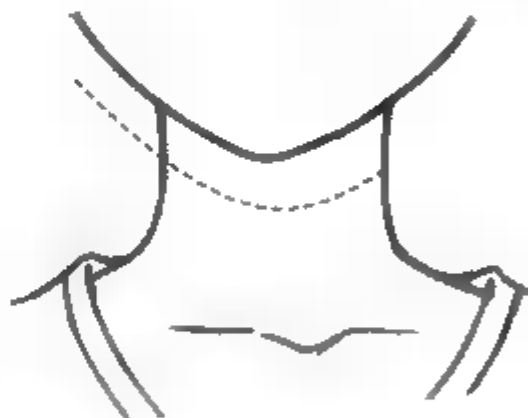
眼部

男性婴儿的眼睛和女性婴儿的眼睛画法一样，只是男性婴儿的眼睛会更显得细长一些。

嘴部

画男性婴儿的嘴型时只用一个弯曲的小短线表现出来就可以。

婴儿的五官与脸型都带着婴儿特有的圆润。

尖脸男性幼儿时期脸部的画法

尖脸男性在幼儿时期脸型已经脱离原来的圆滚，变得修长。下巴开始变得突出。

眼部

画男性的眼睛时眼眶要画得细长一些，眼珠也比女性较小。

鼻子

画男性的鼻子时要注意画出高挺的感觉。

嘴部

嘴唇会变得比婴儿时期薄，但是依旧会有厚度。

幼儿的脸型较婴儿稍细长，脖子与肩膀变得修长，下巴变得越来越尖。

Lesson 06 方脸角色头部的画法

方脸又称"国字脸"，有长方脸、短方脸之分。现在，我们分别来学习方脸的基本特征和画法，比较男性与女性方形脸的区别，了解不同年龄的方脸人物的绘制技法。

方脸的基本特征与应用

方脸的基本特征是外形轮廓像正方形或其他四边形。此种脸型在发育期逐渐形成，成年后基本定型。绘制时，注意要将头部画得像个有弧度的四边形。

方脸的基本特征

方脸在绘制时要格外注意咬肌的位置与大小。

不同角度方脸的表现

半侧面一边线条比较平滑，一边勾勒出明显的方形颚骨。

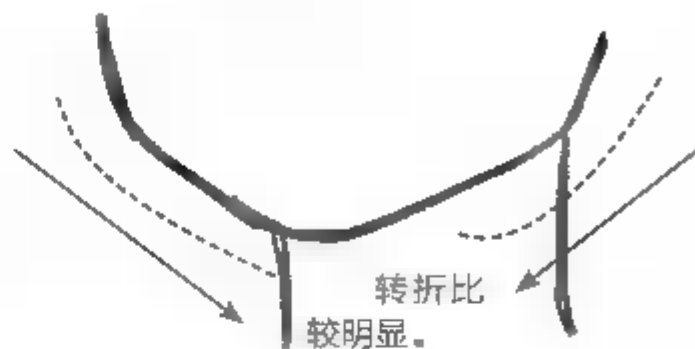
侧面角度更能清晰地看到几乎呈直角的颚骨。

描绘方脸的注意事项

在描绘方脸时，要注意不要将脸部画得太偏矩形，因为虽说是方脸，但头部还是一个球体，有弧度。另外，方脸的女性会比男性柔和许多,男性的下巴要显方形脸的特征。

方脸男性角色的基本形态与画法

方脸男性的脸型就像一个扁扁的梯形般有棱有角。

方脸男性脸部的颚骨较宽，显得脸较短，形状类似一个圆滑的四边形。

刻画方脸型的男性时，线条的转折要刚硬一点，表现出骨感与棱角。

女性的脸部　　男性的脸部

方脸女性角色的基本形态与画法

方脸女性的脸型就像一个去掉棱角的四边形。

女性脸的下巴要比男性的圆润，画的时候注意线条的流畅性。

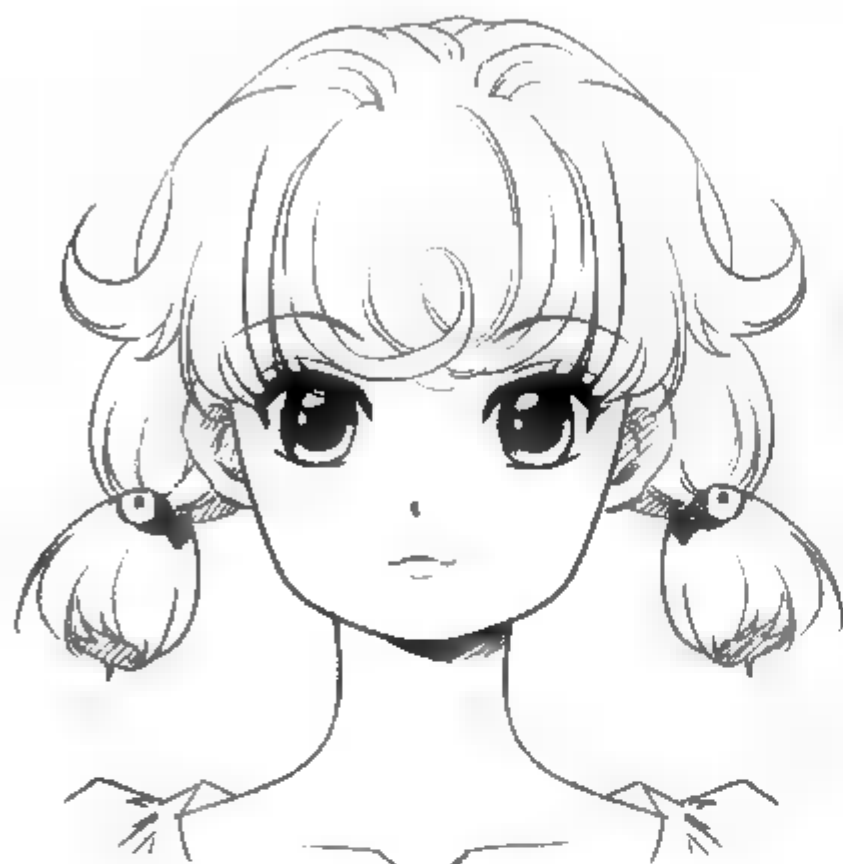
女性的脸比男性丰润，方脸女性脸部线条比男性的要柔和一点。

不同年龄人物的方脸型表现

人物在不同的年龄阶段，方脸的特征也会有所不同。幼年的方脸人物常被称作“方头方脑“，由此可见，方脸在发育阶段就已显形。在漫画中，方脸人物常用来表现较为健壮的人物。

方脸女性的基本形象

方脸女生的颚骨尤为突出。

长大后

方脸女性由于天生颚骨宽大，就算瘦，脸型变化也不大。

偏瘦的脸型

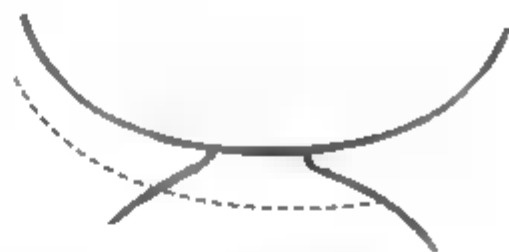
偏胖的方脸女性由于脂肪的增加，脸型会变成一个向外扩张的柔软方形。

偏胖的脸型

方脸女性有着宽大的颚骨，方正的脸型给人一种健康、坚强的感觉。

方脸女性不同年龄段的脸型表现

脸型会随着人物的成长而改变。

方脸女性婴儿时期脸部的画法

婴儿的脸型

方脸人物在婴儿时期看不出其脸型特征，只是脸蛋比其他脸型的人物圆润。

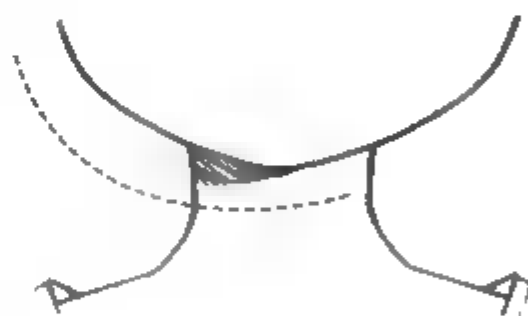
眼部

把握婴儿眼睛又圆又大的特征。

嘴部

用一条短粗的小曲线表现出婴儿的嘴部。

方脸女性幼儿时期脸部的画法

幼儿的脸型

刻画时尽量缩短下巴让脸型趋近于方形。

眼部

幼儿时期的眼睛睫毛比较长，而且有神。

鼻子

女性的鼻子可以用一个点来表示，看起来会比较可爱一点。

嘴部

女孩子的嘴部都很小巧，嘴部画得小巧而圆润会显得人物更可爱。

幼儿的脸型较婴儿稍细长，脸型已经越来越接近方脸。

方脸男性的基本形象

方脸男性的形象比较刚硬。

方脸男性拥有刚硬的脸部线条，给人以忠厚、健壮的形象。

偏瘦的脸型

偏胖的脸型

方脸男性不同年龄段的脸型表现

婴儿时期

幼儿时期

方脸男性婴儿时期脸部的画法

婴儿的脸型

方脸人物的下巴在婴儿时期还是很圆润的。

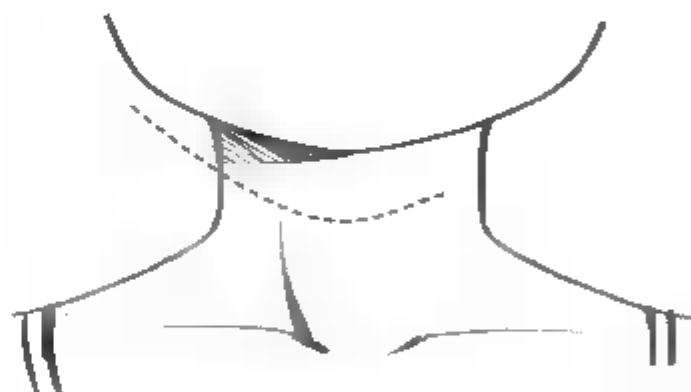
眼部

男性婴儿的眼部与女性婴儿的眼部一样，都是又圆又大。

嘴部

用粗短的小曲线来表示婴儿的嘴型。

婴儿时期的人物都肉肉的，方脸人物在婴儿时期的脸型特征还不明显，显得圆乎乎的。

方脸男性幼儿时期脸部的画法

幼儿的脸型

方脸的男性在幼儿时期显出脸型特征。

眼部

男性的眼部线条比女性的眼部线条显得硬朗。

鼻子

画男性鼻子的时候要画出高挺的感觉。

嘴部

两边的嘴角有一点下垂，能表现出严肃的性格。

幼儿的脸型已经可以看出方脸的特征，颚骨的宽大在幼儿时期已经显现出来。

Lesson 07 长脸角色头部的画法

长脸也被称做是“马脸”，是指脸部较长的脸型。下面将详细讲解长脸人物的基本特征与画法，以及注意事项和各年龄层的长脸人物的绘制方法。

长脸的基本特征与应用

长脸人物的面部特别长，且通常较瘦，整体感觉更显瘦长。绘制时需要注意的是因为脸长，长脸人物的五官距离也比其他脸型人物的大。

长脸的基本特征

长脸人物的特点是五官占据脸部面积的2/3，使得脸部看起来被拉长了。

不同角度长脸的表现

长脸的半侧面角度会看到一边脸颌骨的转折变得明显。

画长脸侧面时要注意五官的位置。

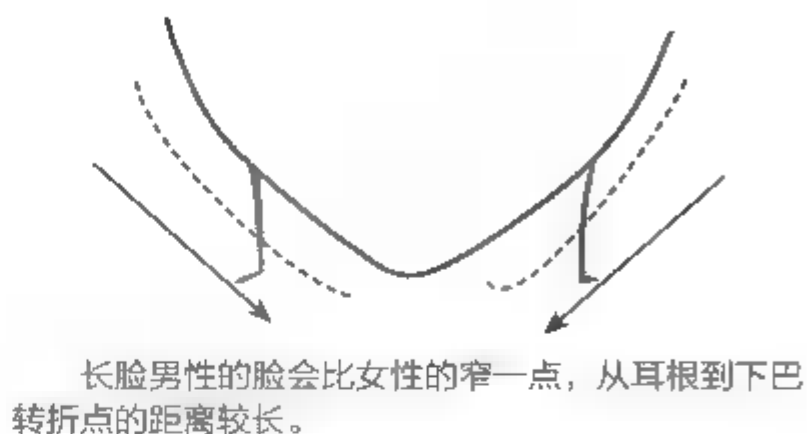
描绘长脸的注意事项

一般情况下，绘制长脸人物时要注意不要将人物脸部画得过长，以免比例失调。不过，如果是夸张的漫画表现，则可以对此进行夸张。另外，男性和女性的长脸程度也会有所不同。

长脸男性角色的基本形态与画法

长脸男性眼鼻口之间的间隔较大，看起来脸长。

长脸的男性角色头型修长，因为男性本身五官分布纵向修长，长脸的男生脸部的长并不特别显眼。

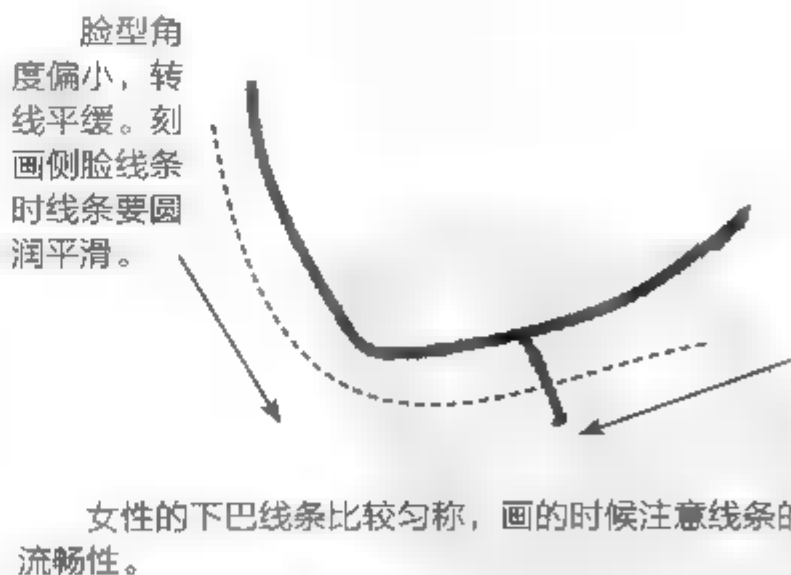
长脸男性的脸会比女性的窄一点，从耳根到下巴转折点的距离较长。

女性的脸部

男性的脸部

长脸女性角色的基本形态与画法

长脸女性轮廓比男性圆润，脸部比例类似男性但眼睛更大、嘴巴更小巧。

长脸女性脸部轮廓比男性柔软，五官从头顶以下1/3处开始向下分布。

脸型角度偏小，转线平缓。刻画侧脸线条时线条要圆润平滑。

女性的下巴线条比较匀称，画的时候注意线条的流畅性。

女性的下巴

男性的下巴

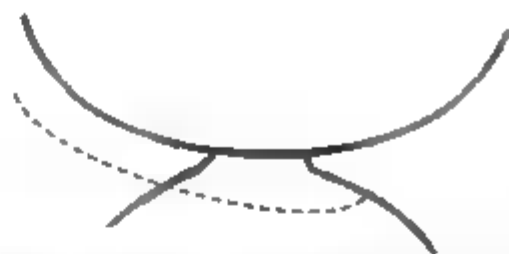
不同年龄人物的长脸型表现

人在处于幼年阶段，长脸的特征不太明显，到了少年时期则会根据身体发育逐渐显现出来，到了成年就长成型了，老年人的长脸则会显得特别的瘦长。

长脸女性的基本形象

长脸女性的五官间隔距离比较大。

长脸女性给人以温柔、贤良的印象，适合表现家庭主妇一类的女性。

长脸女性不同年龄段的脸型表现

长脸女性婴儿时期脸部的画法

婴儿时期看不出其脸型特征，下巴因为还未发育显得圆滑。

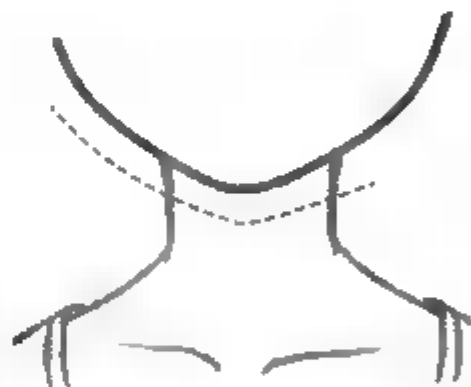
眼部

把握婴儿眼睛又圆又大的特征。

嘴部

用一条短粗的小曲线表现出婴儿的嘴部。

婴儿的五官与脸型的特点就是圆，眼睛又大又圆，脸型也是圆得近乎正圆形。

长脸女性幼儿时期脸部的画法

长脸的幼儿在脸型轮廓上看不出脸长的特征。

眼部

眼睛画大一些会显得更可爱。

鼻子

鼻子可以用一个点来表示。

嘴部

用短曲线表现出女孩的嘴巴会显得更可爱。

长脸女性在幼儿时期与婴儿时期相差很多，长脸的特征已经显现出来，正常女性是五官占脸部的1/2，长脸女性则是占了脸部面积的2/3。

长脸男性的基本形象 长脸男性的特点是修长，无论是脸型还是五官。

长大后

长脸男性由于面部骨骼修长，消瘦的话会凹显出脸部骨骼。

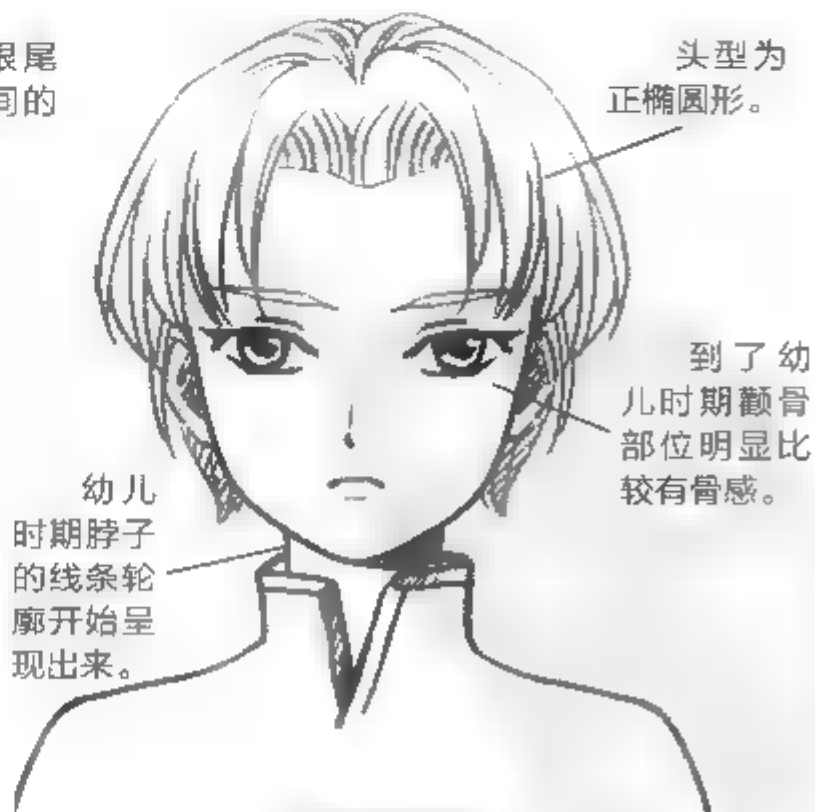
偏瘦的脸型

长脸的男性角色因为脸长显得稳重，五官给人可靠的感觉。

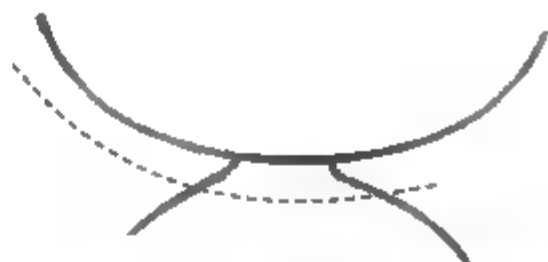
长脸男性变胖的话，脸型会变得圆润，使五官看起来细长。脖子变得粗短，肩膀部位变得圆滑。

偏胖的脸型

长脸男性不同年龄段的脸型表现 随着年龄的增长人物的五官与脸型也会随之改变。

婴儿时期

幼儿时期

长脸男性婴儿时期脸部的画法

婴儿的脸型

长脸人物的下巴在婴儿时期还是很圆润的。

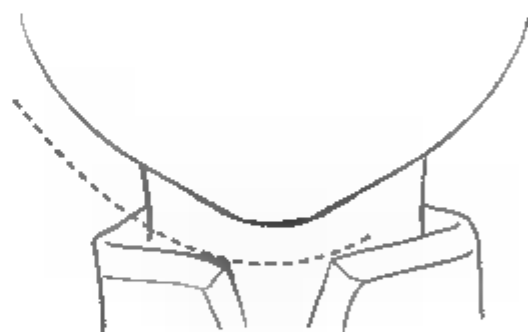
眼部

男性婴儿的眼部与女性婴儿的眼部一样，其特点是又圆又大。

嘴部

用粗短的小曲线来表示婴儿的嘴型。

长脸男性幼儿时期脸部的画法

幼儿的脸型

长脸型的男性在幼儿时期脸型会比婴儿时期修长，随着年龄的增长还会变得更长。

眼部

男性眼睛画得窄一些，长一些。

鼻子

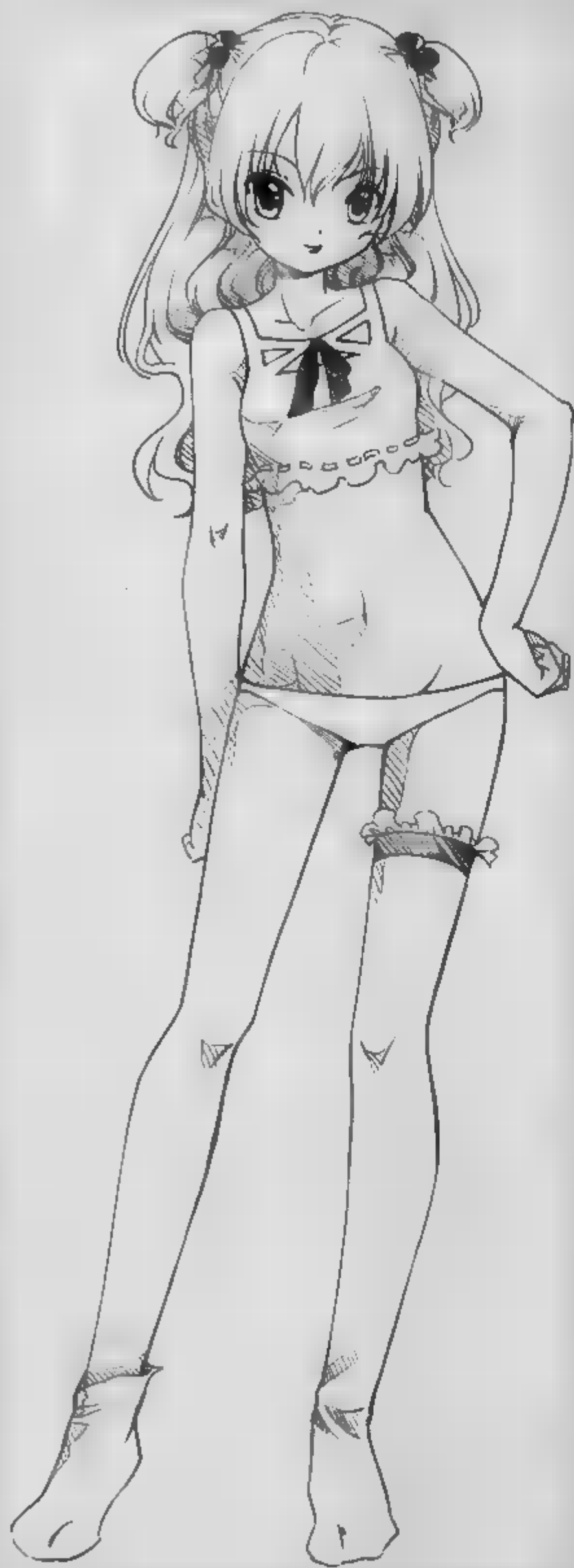
画男性鼻子的时候要画出鼻梁高挺的感觉，这是男性鼻子的特点。

嘴部

两边的嘴角有一点下拉，画出下嘴唇的大概厚度，可以看到从婴儿到幼儿的变化。

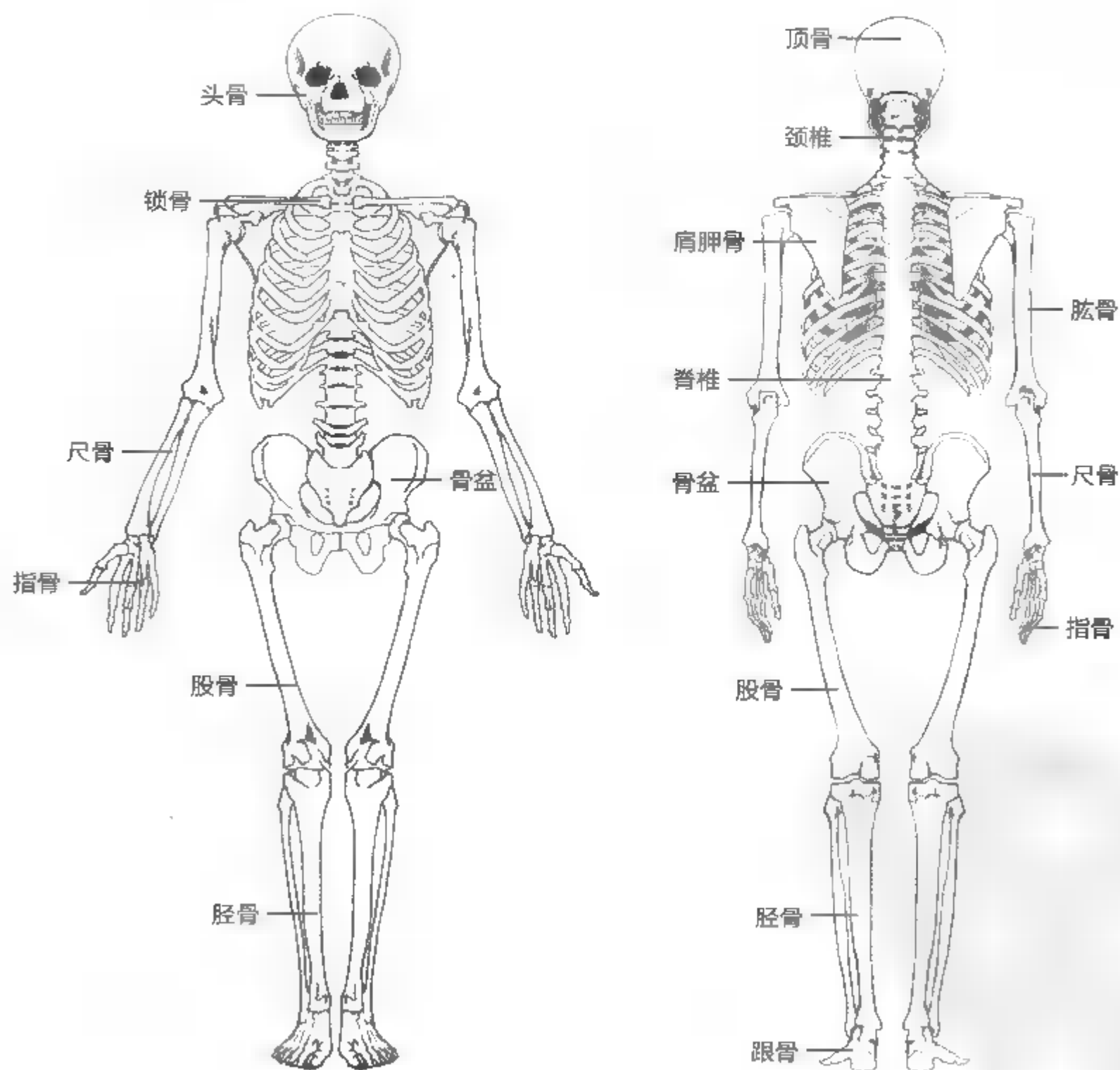
男性长脸人物在幼儿时期五官位置已经比普通人的位置高约1/5，随着成长这个差距还会拉大。

刻画有魅力的人物身体

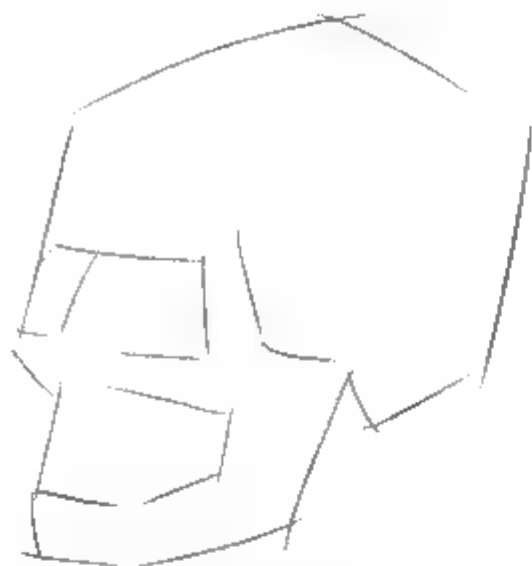
Lesson 01 身体的画法与基本构造

我们在学习绘制不同的漫画人物身体之前，首先需要掌握的是身体的基本构造和画法。整个身体都是由骨骼和肌肉组成的，分为上半身和下半身，由躯干和四肢构成。

骨骼的组合

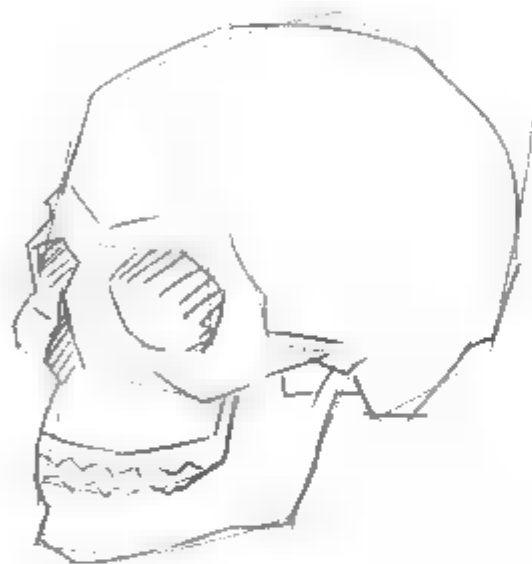
人体是由骨骼组成的。人体中有大大小小许多块骨头,每个部分的骨头都有各自的名称,例如头部的骨骼统称为头骨。

人体骨骼的构成

骨骼决定着一个人的形体，骨骼也是掌控动作与姿势的基础。一个人的形态是由上图标出的几个主要部分来支撑的。

骨骼也和人体一样，分为正面和背面。有些重要的骨骼在背面才能看清。

头部骨骼的画法

1 根据头部的结构画出大概形体，勾勒出各部位的大致结构。

头部骨骼

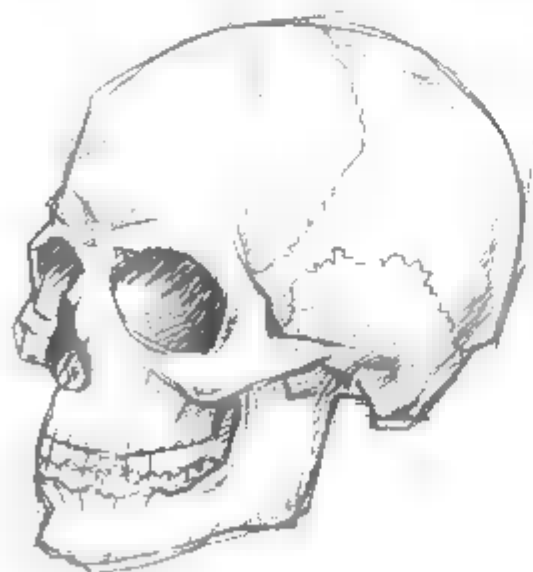
头部是决定一个人长相的基础，五官与头型都是根据头部骨骼形成的，其主要部分已经标出。

2 细化各部位的形态，可以为最深的部分适当添加阴影。

嘴部骨骼的张合

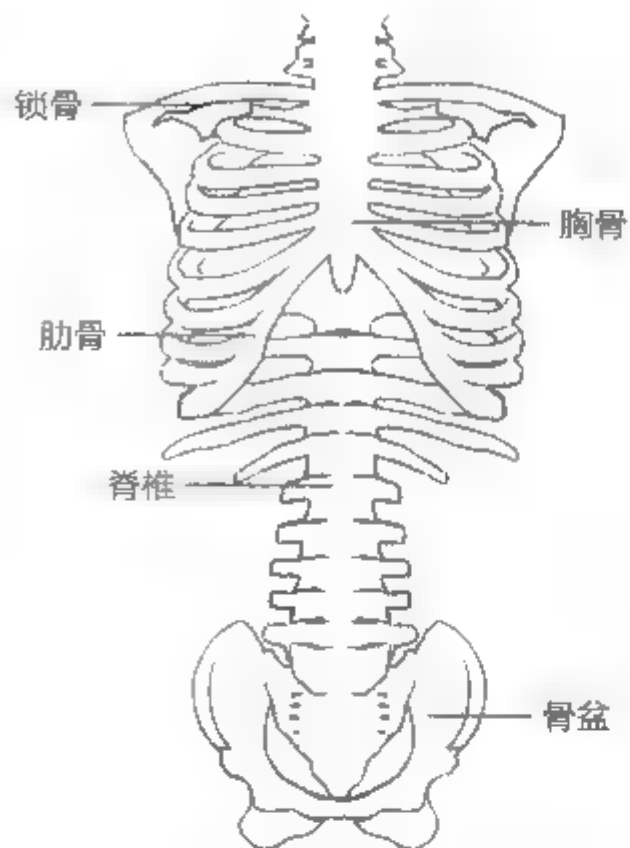
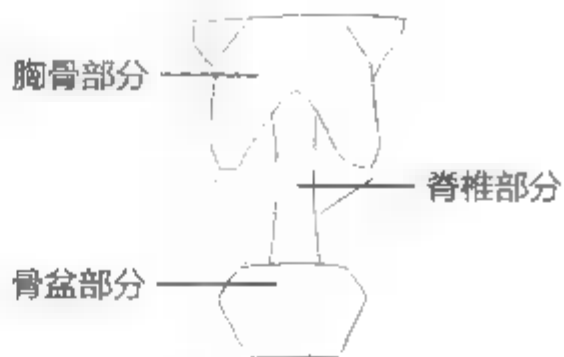
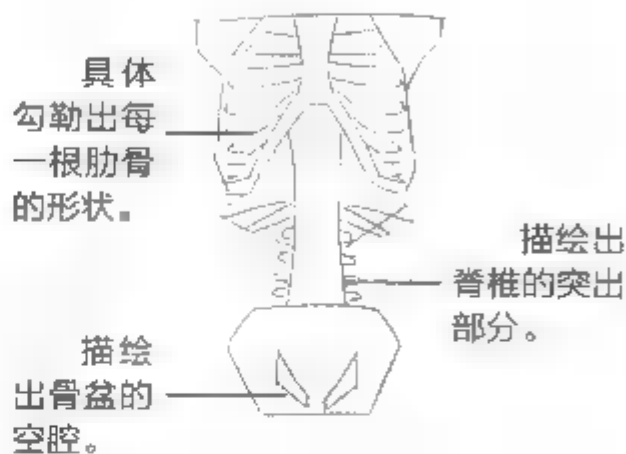
颚骨

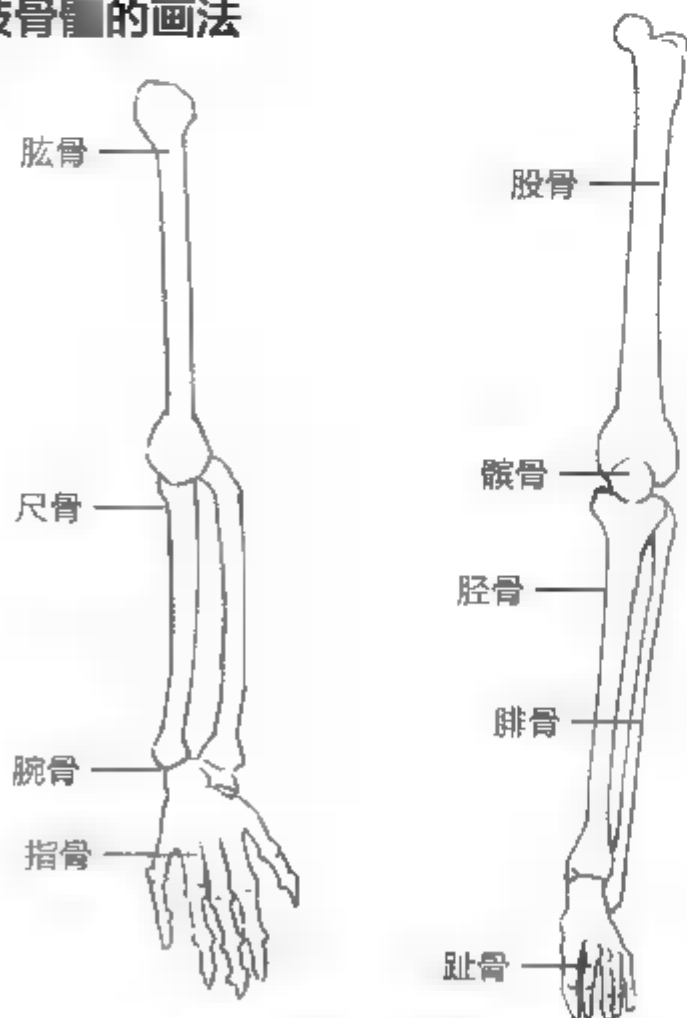
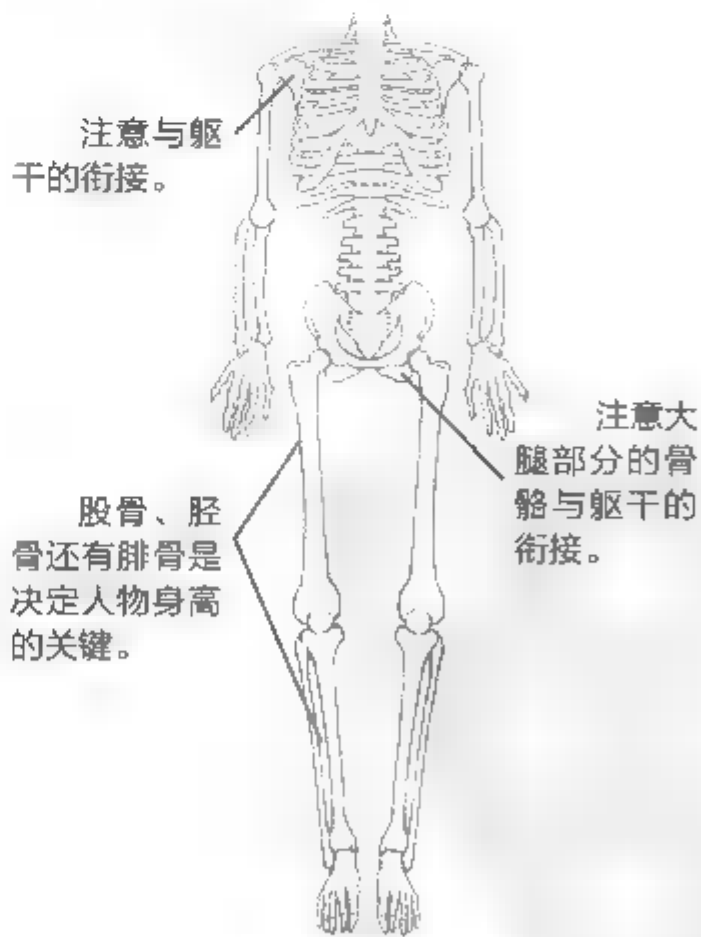
颚骨是控制人物脸部下半部活动的关键。上颚骨和脸部骨骼连接在一起不可活动，下颚骨可自由上下张合。

张开的颚骨

下颚骨与脸部骨骼的连接位于眼眶后方，以此基点，下颚骨可自由开合。

3 继续细化各个部位。根据头骨的结构画出大致阴影增加立体感觉。这个阶段已经趋近于完成了，把多余的草稿线条擦掉即可。

颚骨是形成人物嘴部与下巴形状的基础。颚骨分为上颚骨与下颚骨两个部分，大笑、咀嚼等动作由上下颚骨的开合主导。

躯干骨骼的画法

躯干主要分为胸部、腰部、臀部三个主要部分，上图标注了构成这三个部分的主要骨骼，这几个部分决定躯干的动态。

1 用线条勾勒出构成躯干的三个部分的大概形状。

2 在步骤1的基础上细化各个部分，勾勒出大形体中小形体的形状。

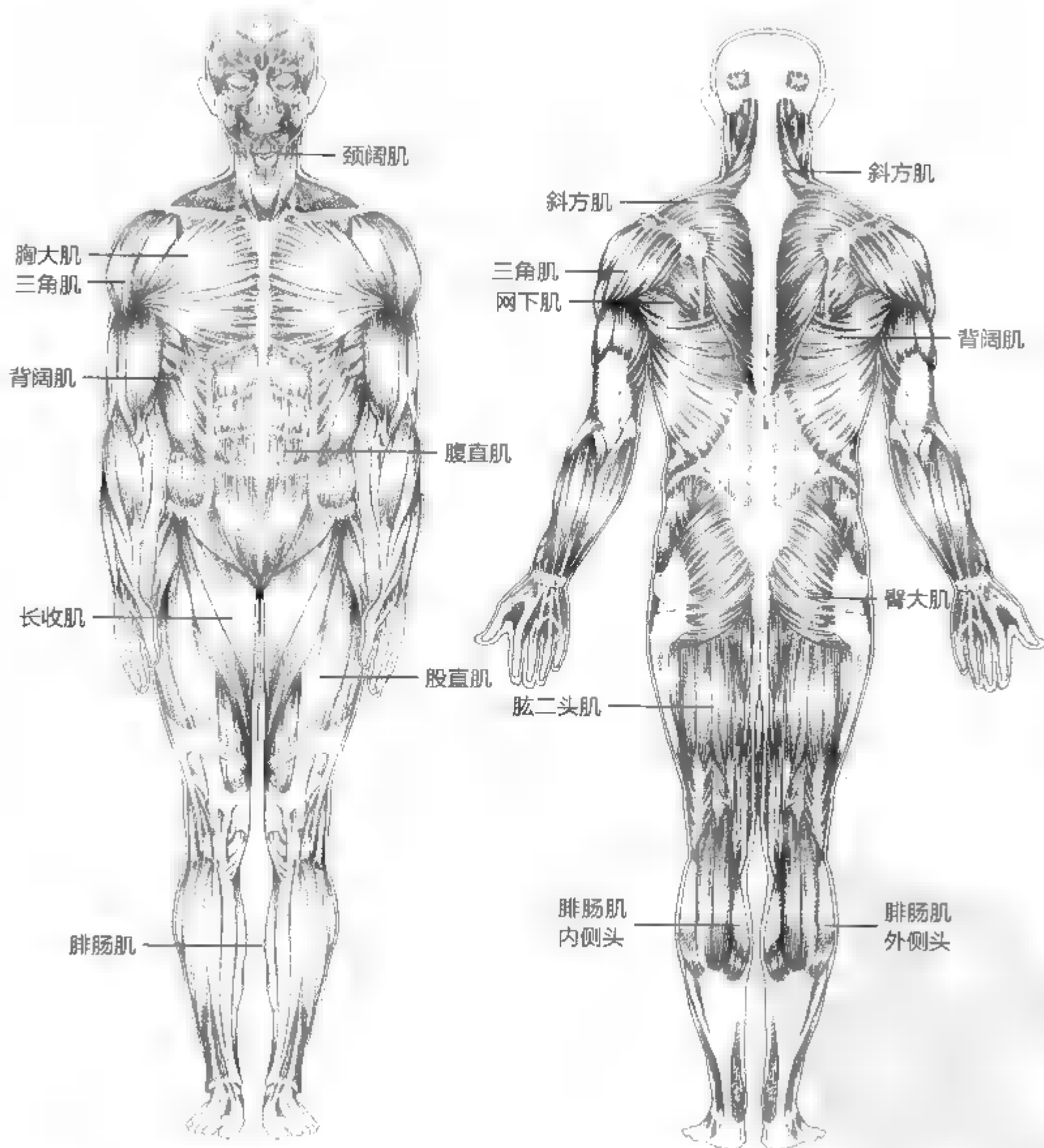
四肢骨骼的画法

手部骨骼　腿部骨骼

骨骼完成图

手部与腿部的骨骼画法与躯干大致相同，注意上图标示出的骨骼是组成躯干的重要部分。

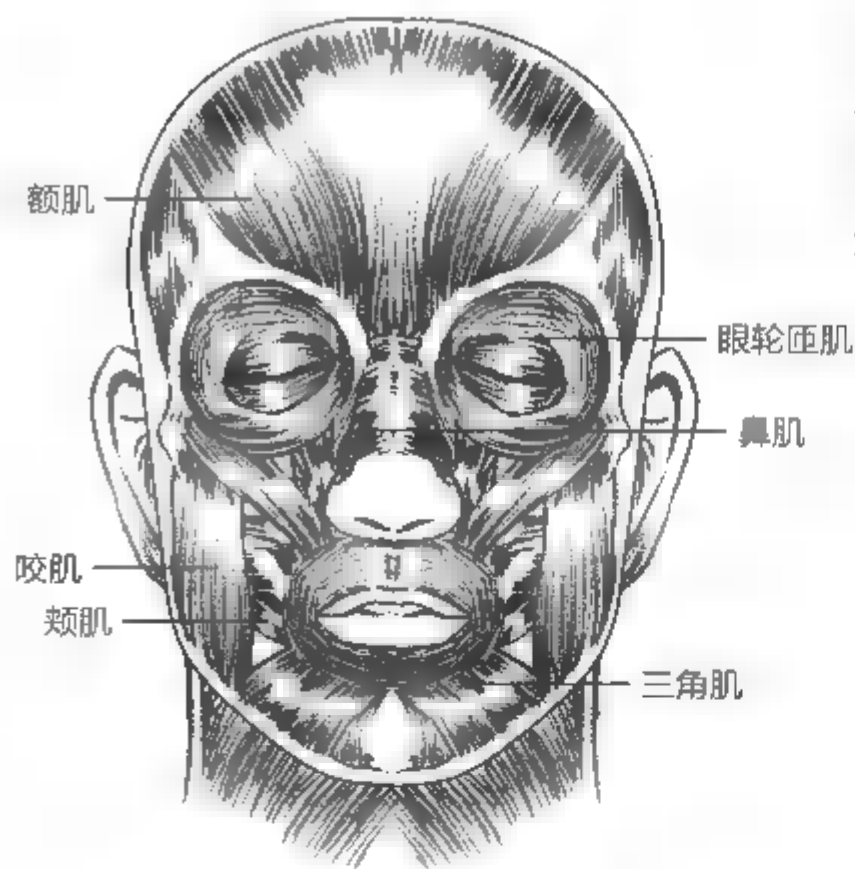
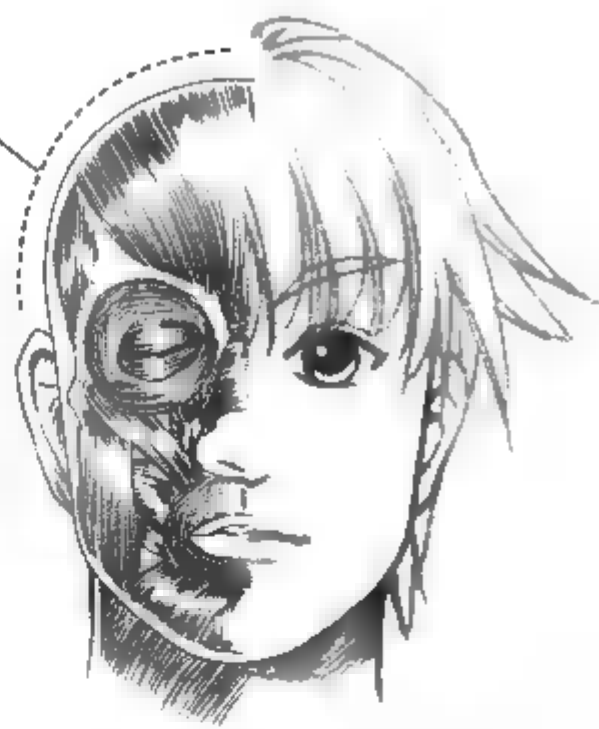
肌肉的分布

肌肉主要由肌肉组织构成。肌肉的形状细长，生长在骨骼上。肌肉的发达程度可以决定人体外轮廓的线条，而肌肉的收缩会牵引骨骼，从而产生关节的运动，形成不同的姿势。

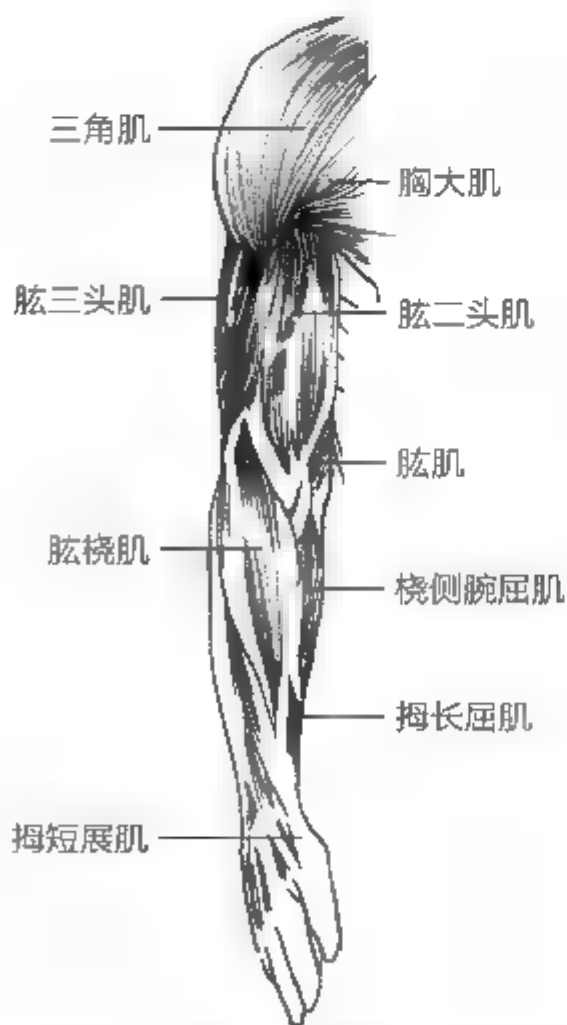
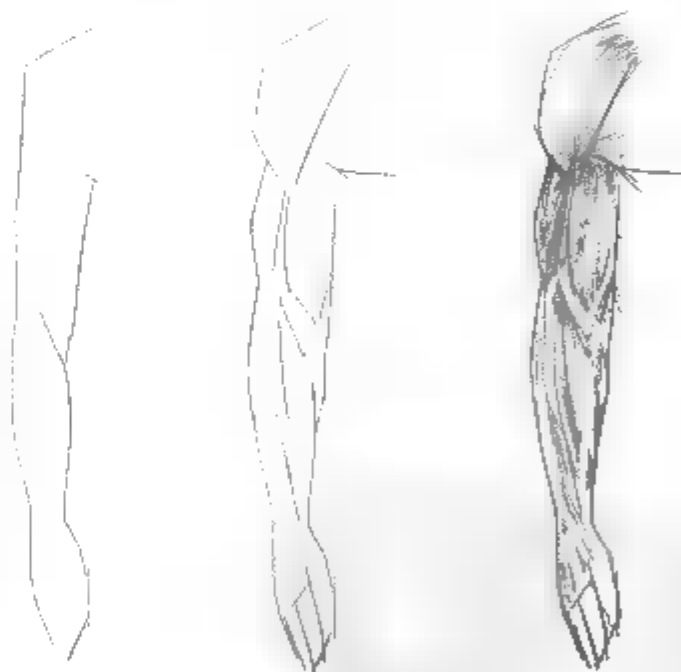
人体肌肉的构成

肌肉就是包裹在骨骼上的一层外衣。

如果说骨骼是决定人物的基础，那肌肉就是人物形体的重要组成部分。

正面与背面的肌肉组成完全不一样，要注意角度转换时肌肉的形状变换。

面部肌肉的分布

面部肌肉是控制面部表情的重要部分，面部肌肉的形状是决定长相的关键。

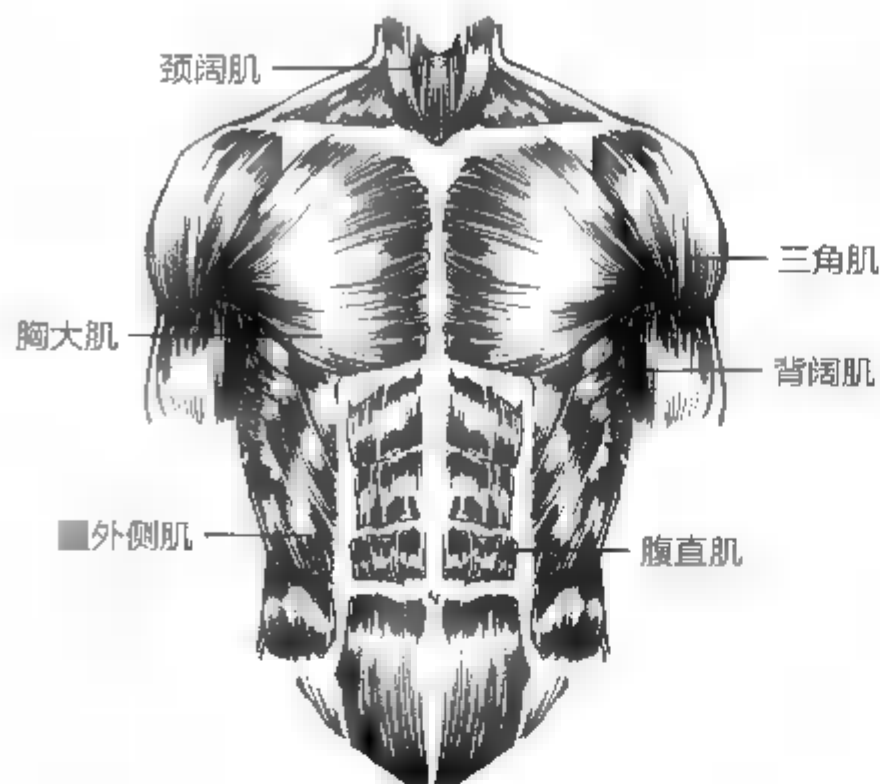
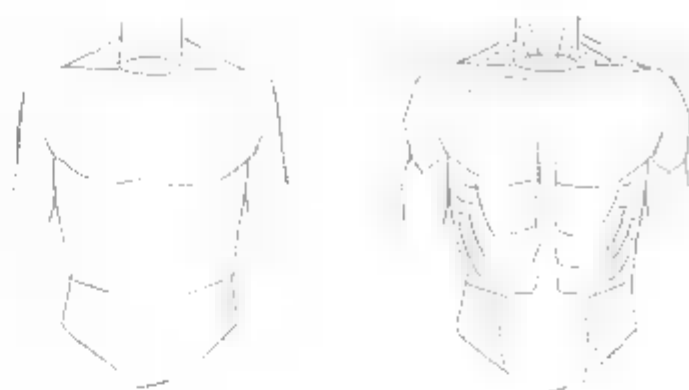
人物会因为肌肉的形态拥有各不相同的长相，头发是脸部唯一不受肌肉影响的部位。

手臂肌肉的分布

手臂肌肉

1 画出手臂的大致形态。

2 根据肌肉的起伏调整外形，大概勾勒出肌肉的形状。

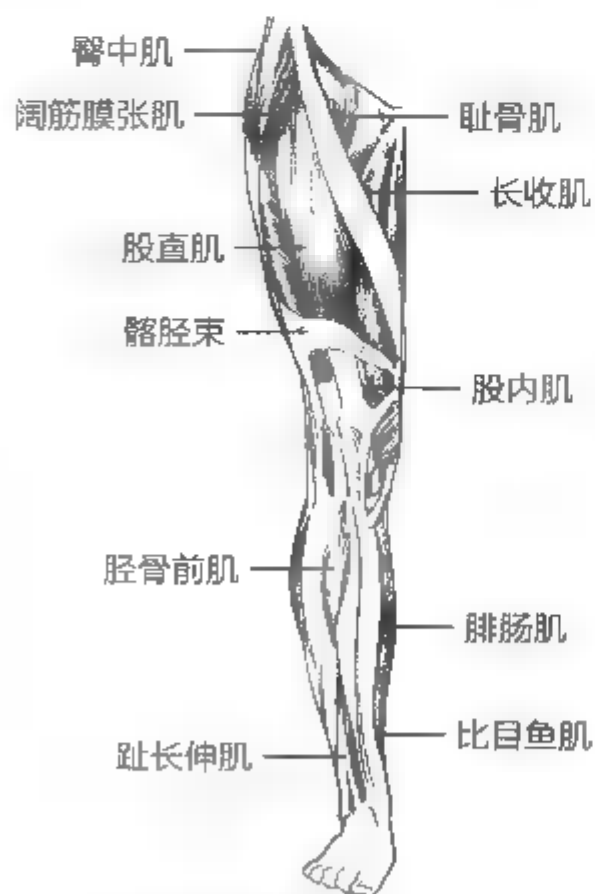
3 为肌肉添加纹理。

手臂肌肉主要是由左图标注出的几个部分构成的，绘制的时候准确刻画这几块肌肉的形状，手臂才不会走形。

躯干肌肉的分布

躯干主要由颈部、胸部与腹部三个部分组成，上图标注出了组成这三个部分的肌肉。

1 画出躯干的草图。

2 勾勒出肌肉的起伏与大概的肌肉位置。

3 根据步骤2画出肌肉的纹理。

腿部肌肉的分布

腿部的肌肉大多覆盖在韧带之下，在记住肌肉的同时还要记住韧带的位置。

1 画出腿部的大致形状。

2 画出大腿部分韧带与肌肉的大致形状。

3 为肌肉添加纹理，空出韧带部分以区分肌肉。

不同角度的身体

在学习了骨骼的组合以及肌肉的分布之后，让我们试着绘制不同角度的身体。人体在不同的角度下，身体各部位的表现都各不相同。

正面角度身体的基本形态

人物正面的肌肉构成。

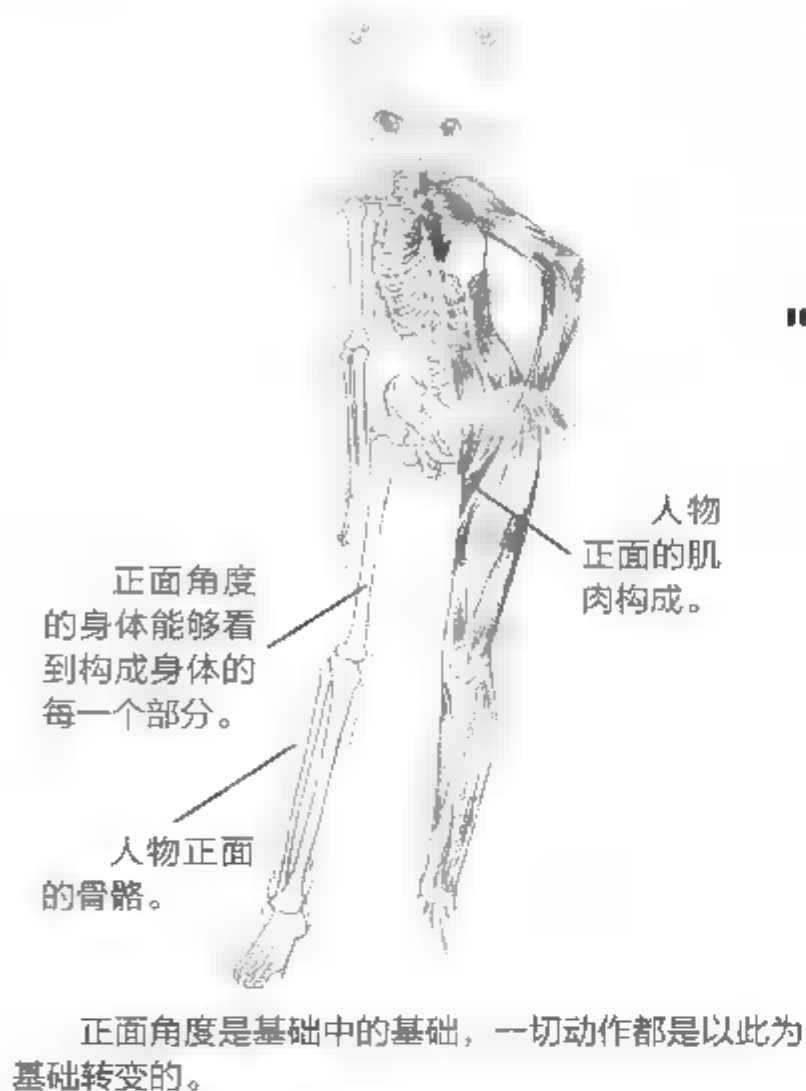
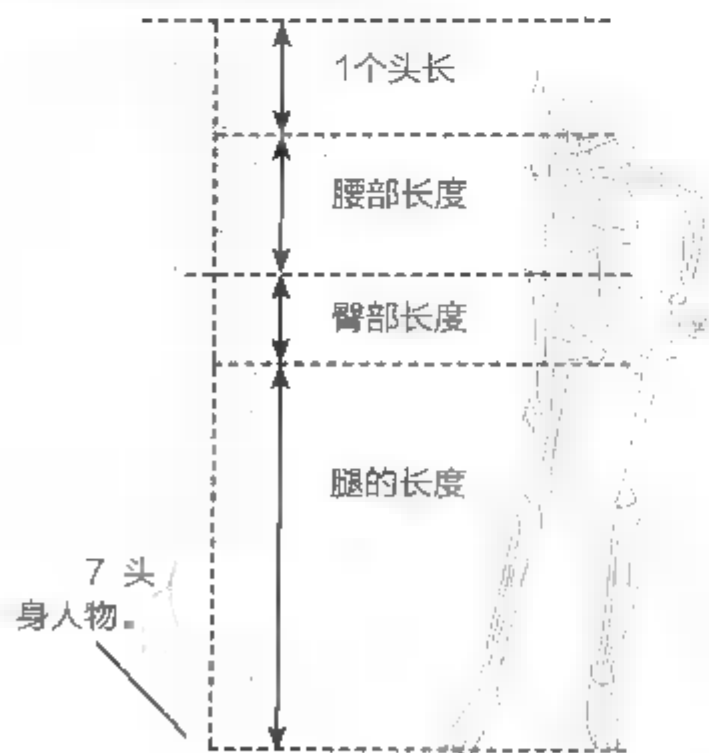
正面角度的身体能够看到构成身体的每一个部分。

人物正面的骨骼。

正面角度是基础中的基础，一切动作都是以此为基础转变的。

注意阴影要随着人物的肌肉结构起伏。

此时人物的重心在左脚，右脚平衡身体即可。

人物的重心要处于身体正中，不然会给人快倾倒的感觉。

正面角度身体的画法

1 先确定人物的头身。

2 根据头身画出正面人物的大致骨架。

3 再根据骨架画出人物正面的肌肉起伏。

4 以步骤3为基础画出人物正面的具体形态。

侧面角度身体的基本形态

侧面要注意表现人物的体征。

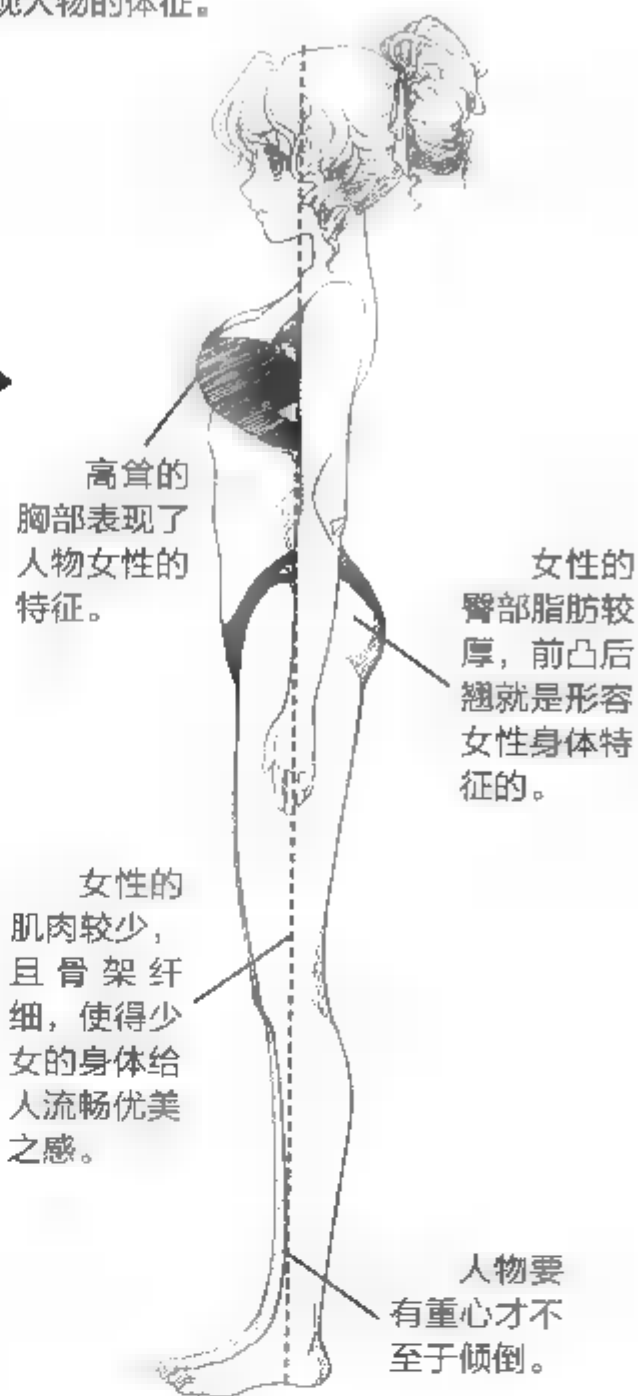
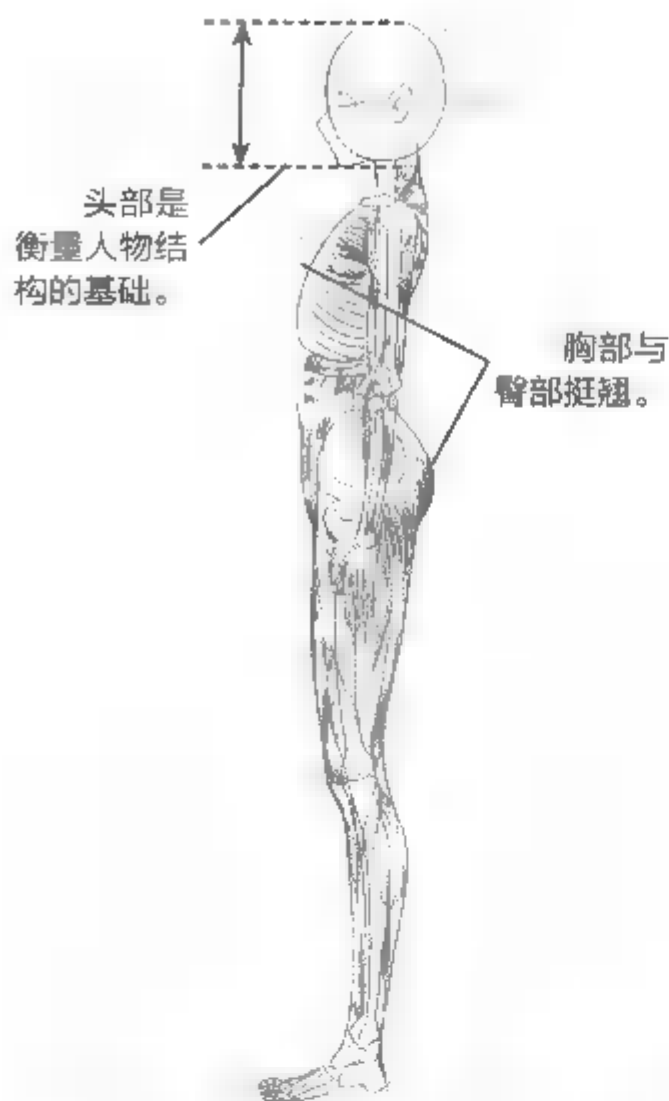
头部是衡量人物结构的基础。

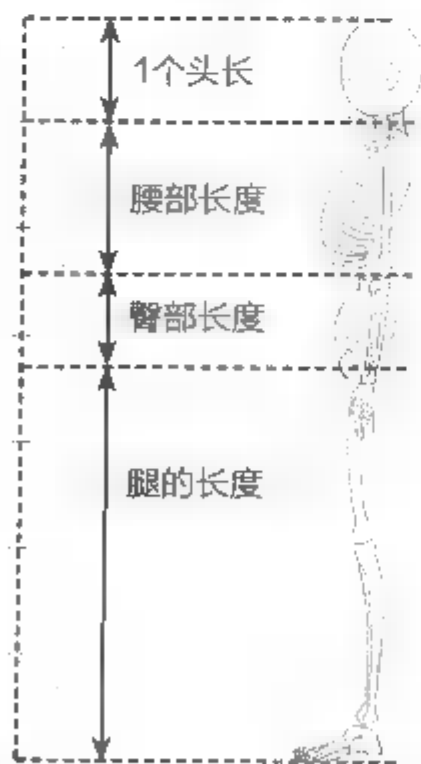
胸部与臀部挺翘。

高耸的胸部表现了人物女性的特征。

女性的臀部脂肪较厚，前凸后翘就是形容女性身体特征的。

女性的肌肉较少，且骨架纤细，使得少女的身体给人流畅优美之感。

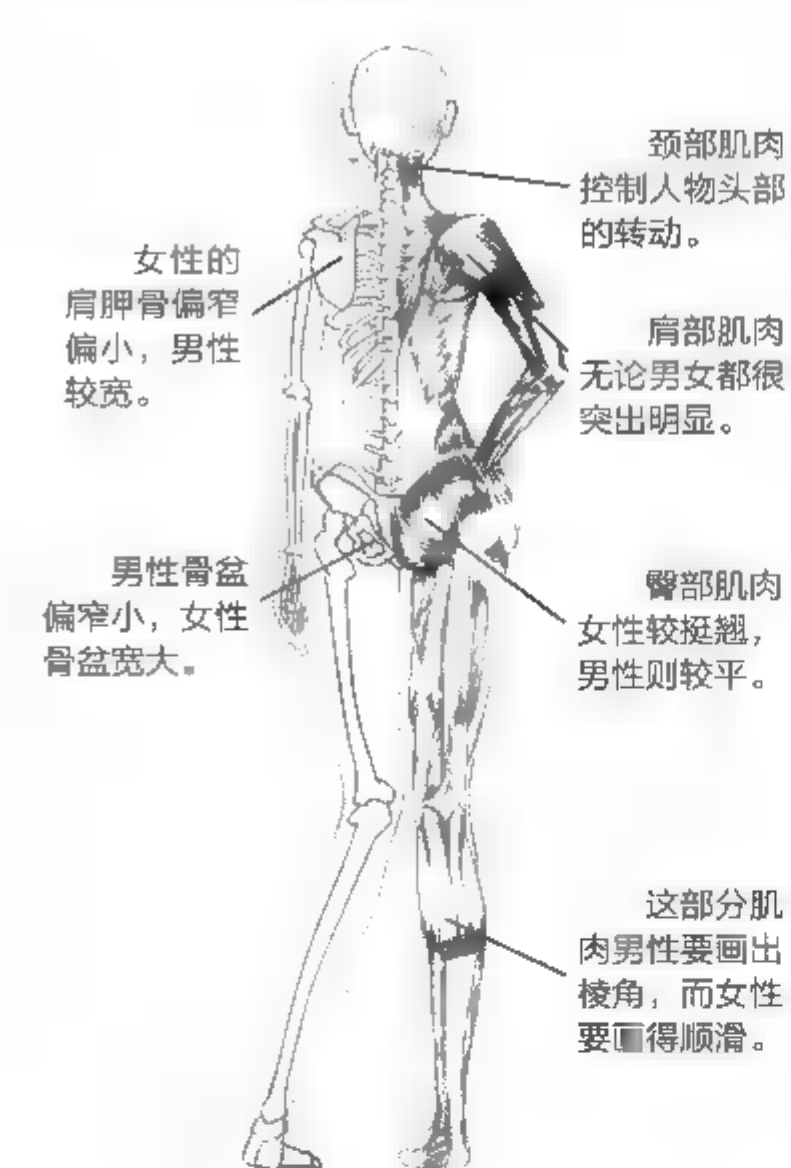
人物要有重心才不至于倾倒。

侧面人物比正面更能体现人物的体征。例如女性高耸的胸部与挺翘的臀部，男性则是厚实的胸肌与紧实的窄臀。

侧面角度身体的画法

1 确定人物的头身比。

2 根据头身画出侧面人物的大致骨架。

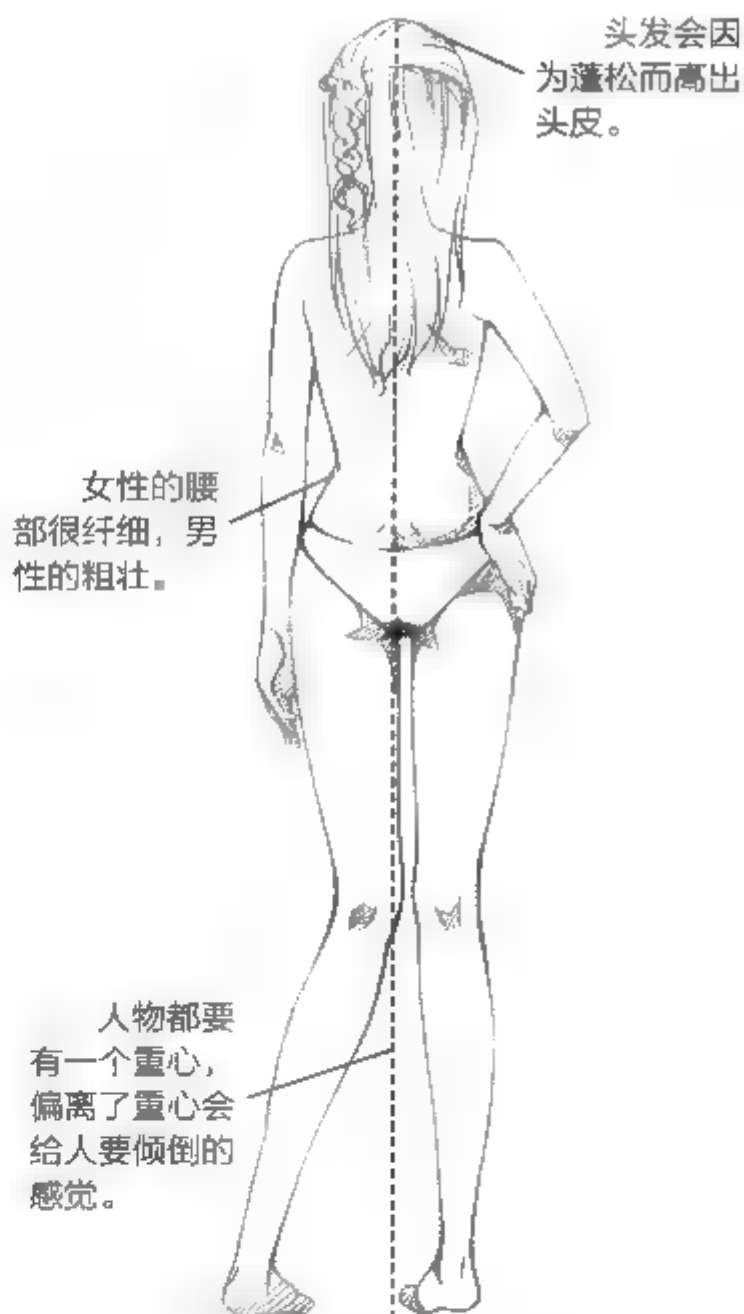
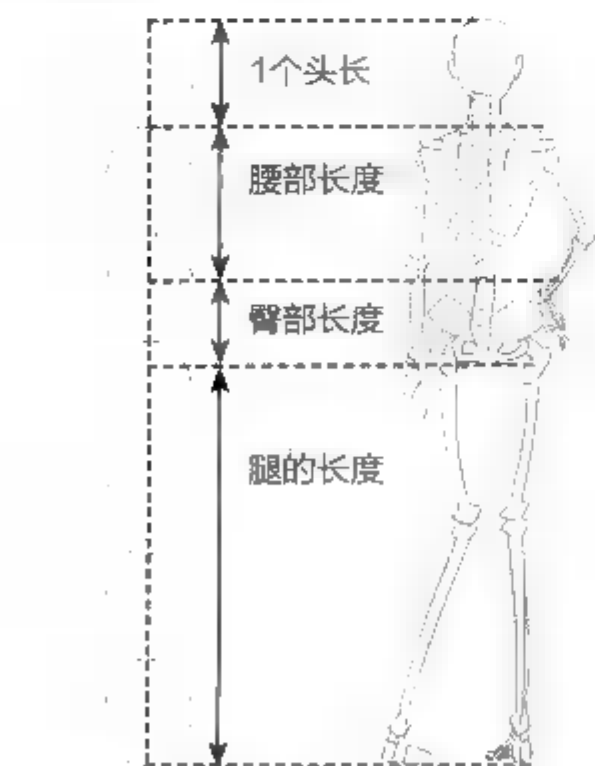
3 再根据骨架画出人物侧面的肌肉起伏。

4 以步骤3为基础画出人物侧面的具体形态。

背面角度身体的基本形态

人物的背面结构较正面结构更为简单，女性的背面腰肢纤细、臀部挺翘，男性则是背部宽厚、腰部粗壮，且臀部较窄。

头发会因为蓬松而高出头皮。

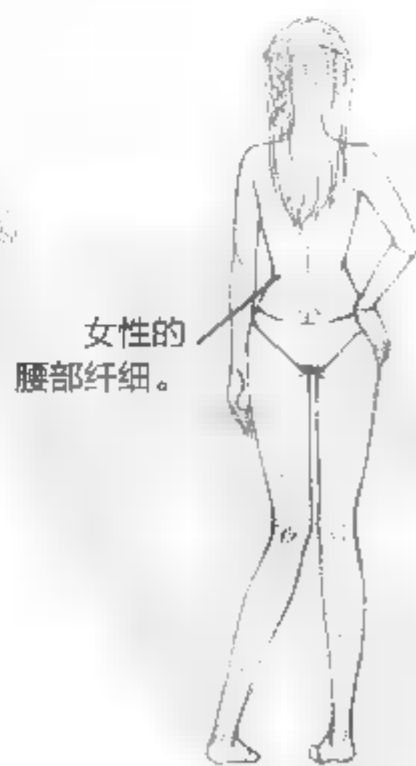
女性的腰部很纤细，男性的粗壮。

人物都要有一个重心，偏离了重心会给人要倾倒的感觉。

背面角度身体的画法

1 确定人物的头身。

2 根据头身画出背面人物的大致骨架。

3 再根据骨架画出人物背面的肌肉起伏。

4 画出人物的具体形态。

Lesson 02 运用线条归纳身体的不同部位

线条又分为直线、曲线等多种，不同的身体部位可以用相应的线条进行绘制。接下来我们将学习如何利用线条绘制头部与身体的连接以及怎样表现出自然匀称的手臂。

头部与躯干的连接

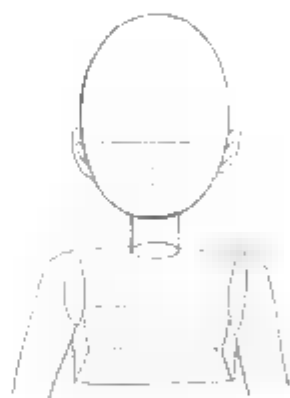
头部与躯干是由脖颈连接的，绘制时可以把颈部的形状想象成圆柱体进行描绘。注意区分男性颈部和女性颈部的画法和表现。

颈部连接着头部与身体

颈部是连接头部与身体的关键。

如果把身体各个部位看做各种形状的立体图形，那么头部就是一个球形，颈部就是一个圆柱体，身体就是一个长方体。

1 人物的头部其实是一个圆。

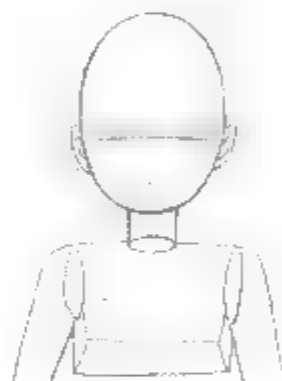
2 颈部简单地说就是一个圆柱体。

3 将圆形与圆柱体拼接。

4 可以看到两个图形完美地组成了头部与颈部。

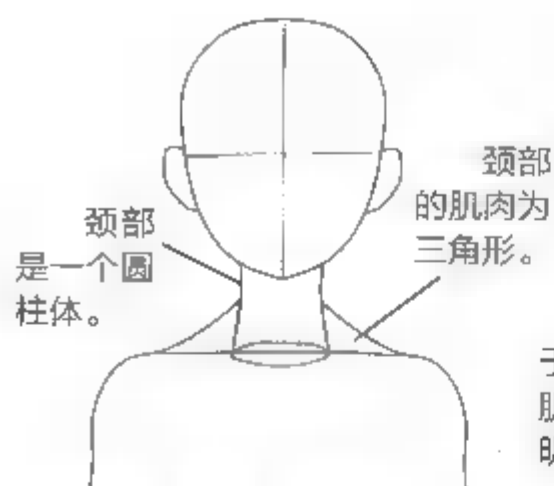
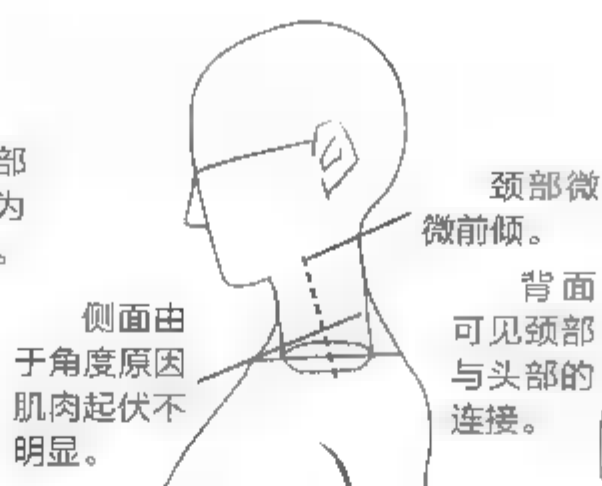
颈部的画法

男性肩膀比女性宽厚。

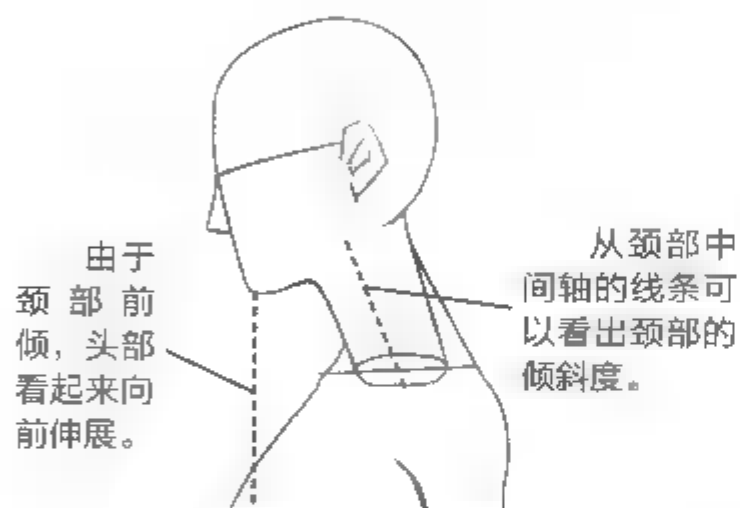
男性人物的颈部较粗，颈部与身体连接处的肌肉较为明显。

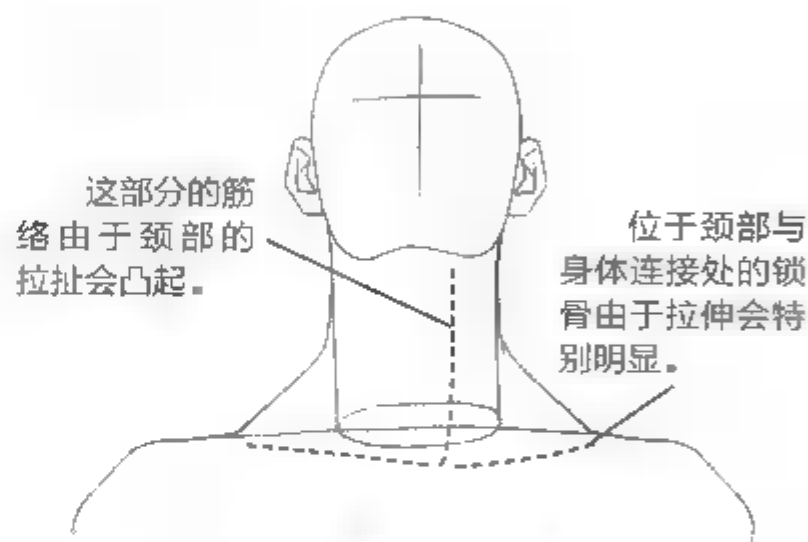
男性人物

女性角色一般身形纤细，颈部也要比男性纤细得多。

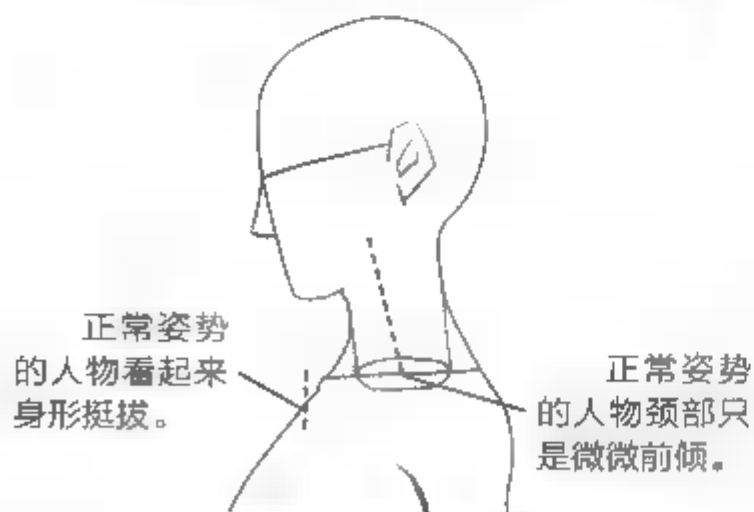
女性人物

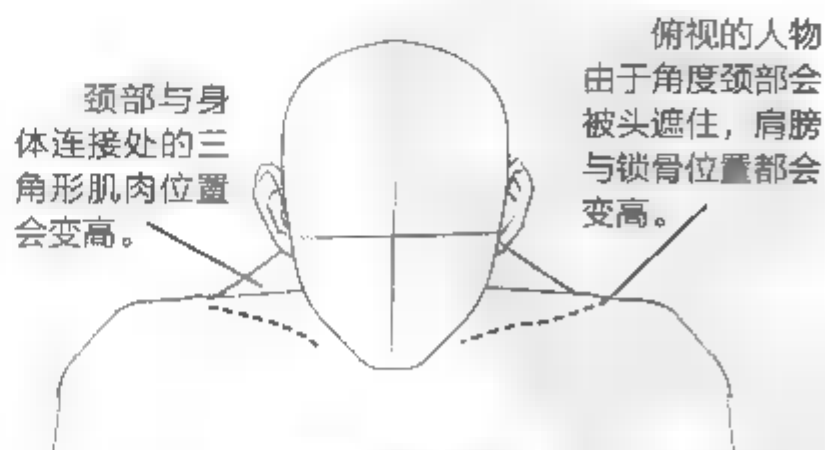
颈部与身体的连接方式

从正面看，连接耳后到锁骨处的胸锁乳突肌支撑着脖颈的转动。

人物的侧面颈部会微微前倾，且能够看到颈部肌肉面积较小。

人物的背面由于颈部有肌肉覆盖，导致脖子看起来不是一个圆柱体，而是梯形。

脖颈的细节处理

颈部前倾的人物

颈部其实就是一个圆柱体，只要定好起点与终点，就可以很自然地把头部和身体连接起来。需要注意的是侧面角度颈部太倾斜会让头部看起来向前倾。

仰视人物图

仰视的人物会看到大部分的颈部。

正常的人物侧面

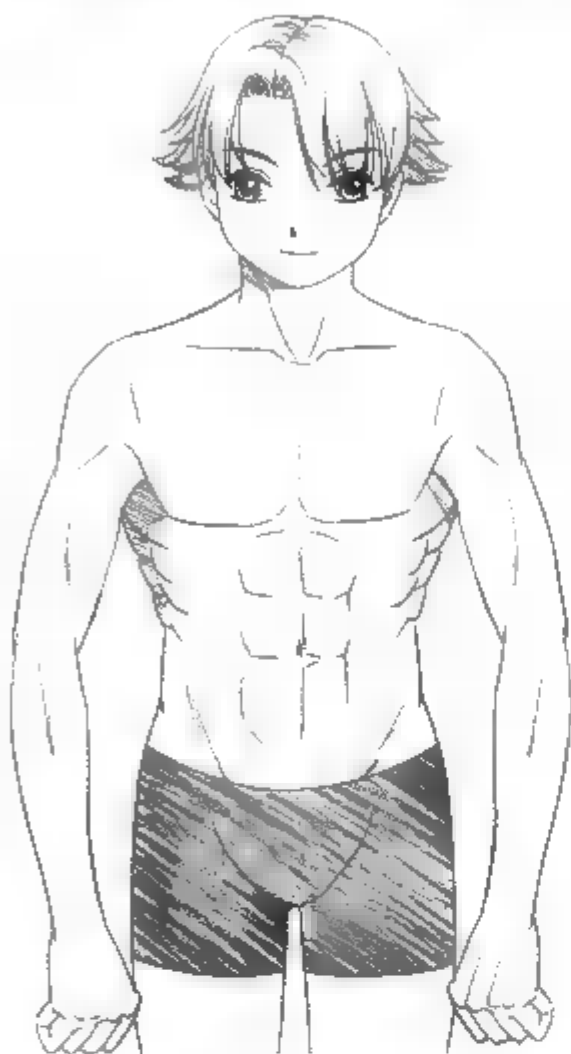
如果我们把头部看做是一个球，脖颈就是支撑这个球体运动的一个圆柱体。除进行幅度特别大的动态姿势以外，过度调整头颈角度会看起来别扭。

俯视人物图

俯视角度的人物五官位置集中在脸的下半部分，视觉上躯干部分的位置会提高。

怎样体现出自然匀称的手臂

手臂是人体重要的组成部分，绘制手臂时要根据身体的长度进行绘制，胳膊肘在腰部的位置。在描绘手臂粗细时，用柔和的曲线表现出手臂自然匀称的轮廓。

手臂的基本画法

手臂是表现人物动作形态的重要部分。

手臂是表现人体的重要部分。手臂要根据身体躯干部分的长度与结构来描绘。注意手臂不是直筒状的，分为上臂、前臂还有手掌几个部分。

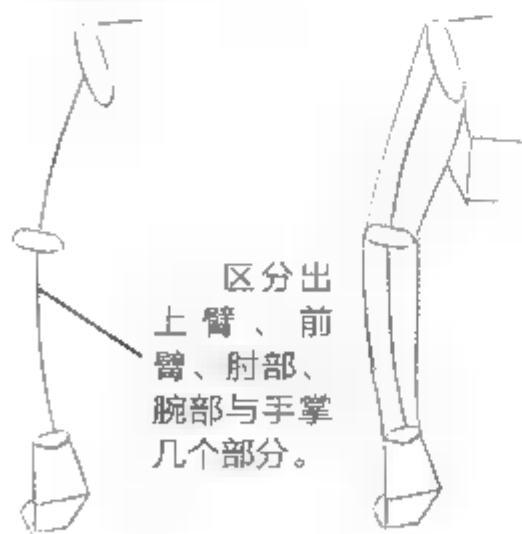
三角肌是手臂与身体连接处最明显的一块肌肉，无论男女都会有较明显的线条起伏。

肱二头肌是最能体现人物体格的肌肉。这个部位是表现人物的性别、体格的重要部分。

肱桡肌与桡侧腕屈肌是腕部最明显的两块肌肉。

手部肌肉示意图

手臂的线条会因为起伏的肌肉而发生改变。

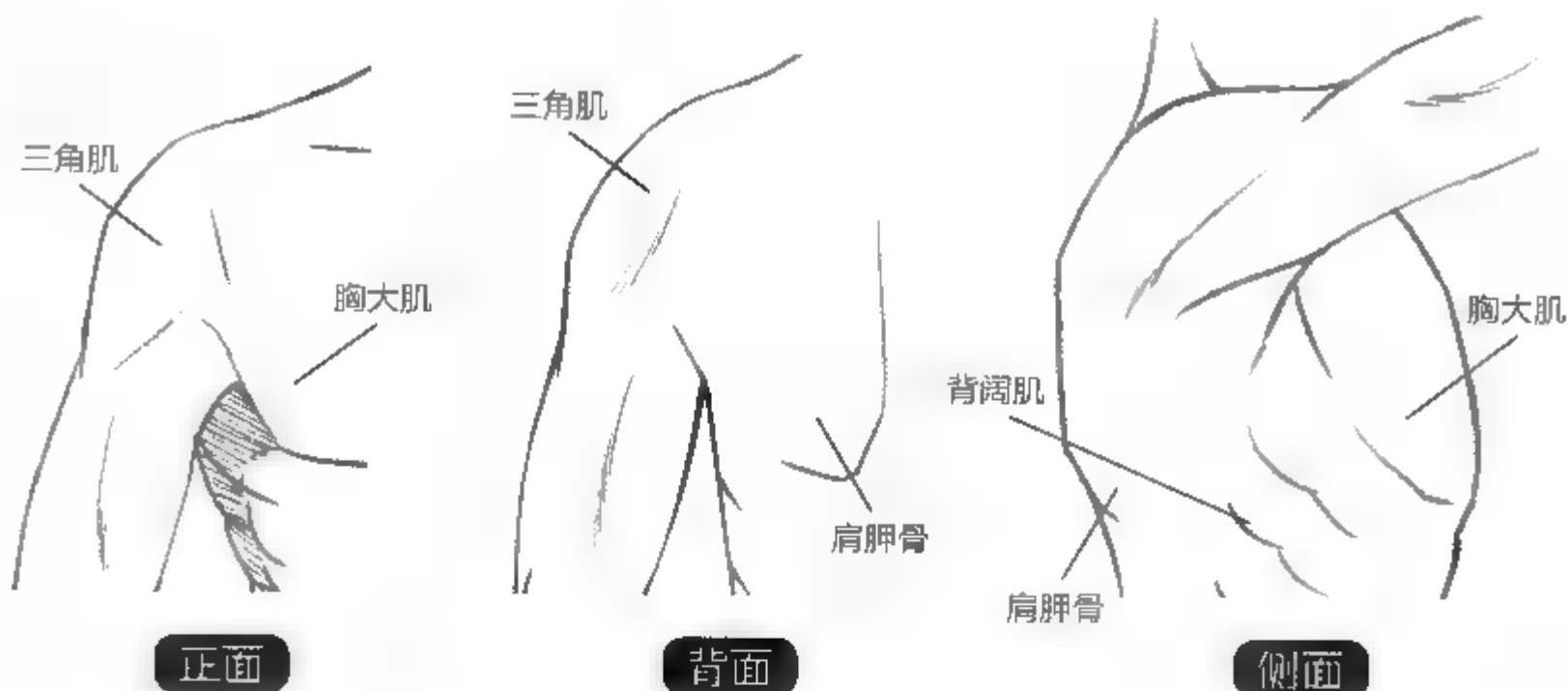
手臂的绘制方法

1 画出手臂的大概结构。

2 根据结构绘出手臂大概的形态。

3 画出手臂大致的肌肉形状。

4 细致地描绘出肌肉的起伏与结构，适当添加阴影。

手臂与身体的结合

正面

手臂与躯干的连接处是三角肌与胸大肌的交汇处。注意描绘出这两个部分的肌肉。

背面

背部躯干部分的肌肉没有正面明显，但是要注意突出明显的肩胛骨部分。

侧面

注意侧面手臂自然垂下时会被隐藏，但是抬起时会看到背阔肌部分。

手臂的绘制技巧

可以把手臂看做是一个修长的长方体，躯干看做一个较短的长方体，再把这两个几何体连接起来，就形成了身体。

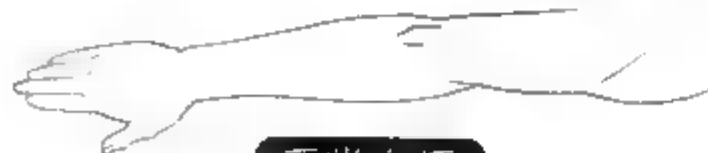
手掌向上

手臂的肌肉与结构会随着手掌的运动而改变，可以根据手肘的位置判断肌肉的走向。

手掌向下

手掌向下时，手肘会在手臂的最上部。

手掌向前

手掌向前时，手肘会隐藏在手臂的背面。

手掌向后

手掌向后时，手肘最接近手臂的中间部位。

伸直手臂肌肉图

手臂的活动是靠肌肉拉伸来实现的，为此我们要知道构成手臂的每一块能看到的肌肉所起的作用。

弯曲手臂肌肉图

当手臂因为肌肉的拉扯而产生动作时，肌肉也会因为骨骼或肌肉与肌肉的挤压而变形。

男女手臂的区别

男性的手臂

男性的手臂与女性的手臂相比较粗壮，肌肉的起伏较明显。

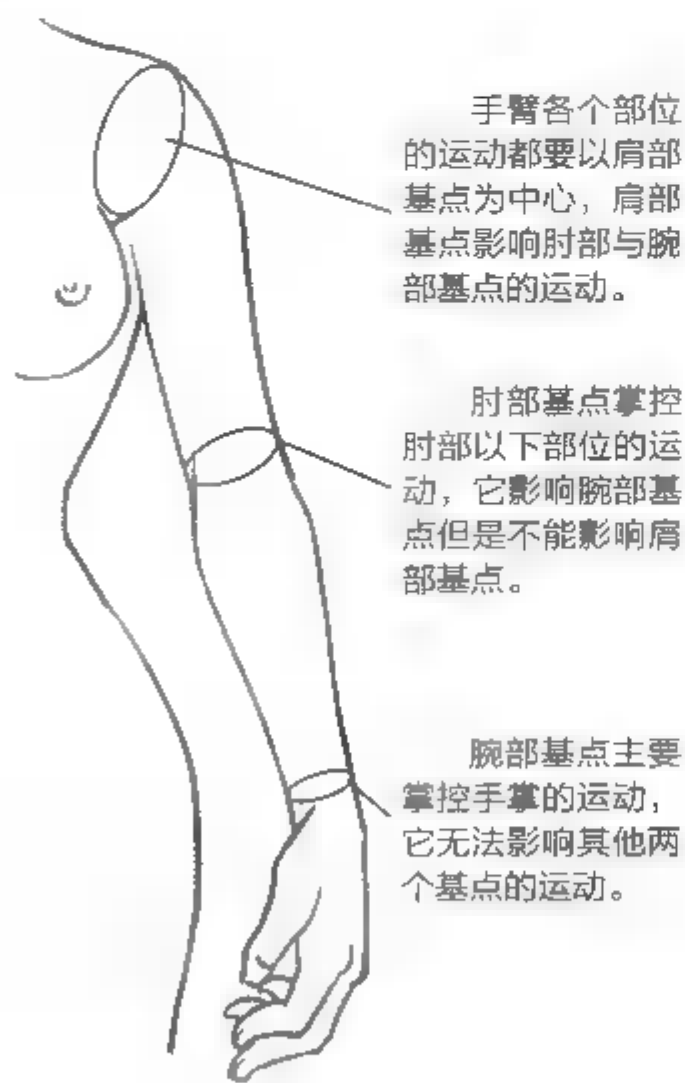
女性的手臂

女性手臂纤细，手臂线条流畅转折少。

手臂不同姿势的表现

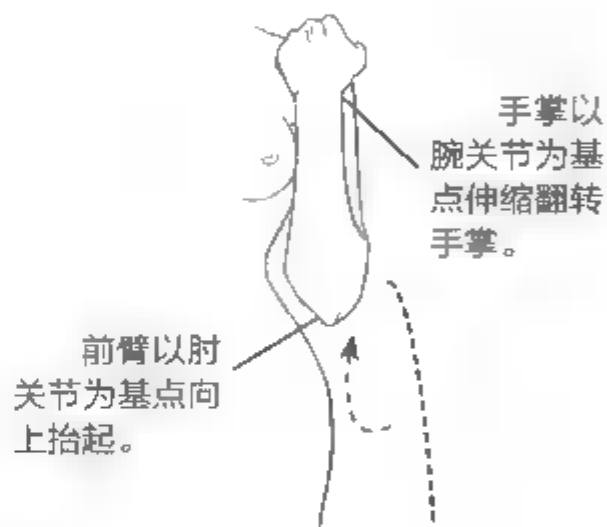
手臂各个部位的运动都要以肩部基点为中心，肩部基点影响肘部与腕部基点的运动。

肘部基点掌控肘部以下部位的运动，它影响腕部基点但是不能影响肩部基点。

腕部基点主要掌控手掌的运动，它无法影响其他两个基点的运动。

无动态的手臂

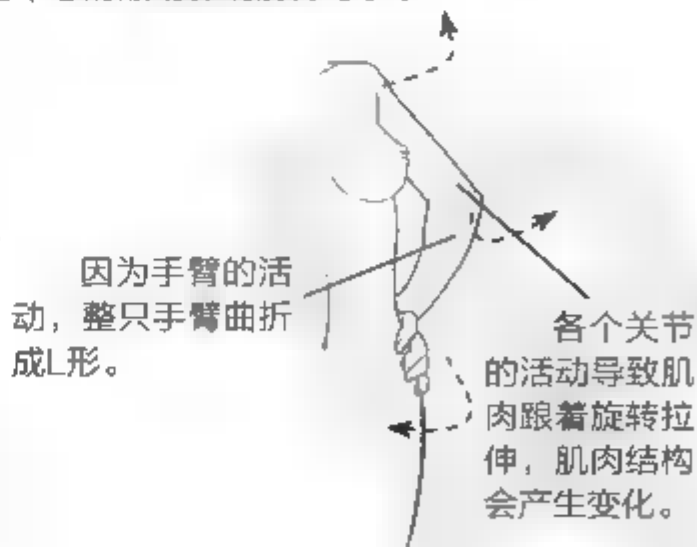
手臂其实都是以三个基点为中心前后左右旋转来完成动作的。掌握好这三个基点，动作就会表现得准确流畅。

手掌以腕关节为基点伸缩翻转手掌。

前臂以肘关节为基点向上抬起。

抬手动作

抬手动作活动的是肘关节和腕关节，以这两个基点为中心的活动影响前臂与手掌。

因为手臂的活动，整只手臂曲折成L形。

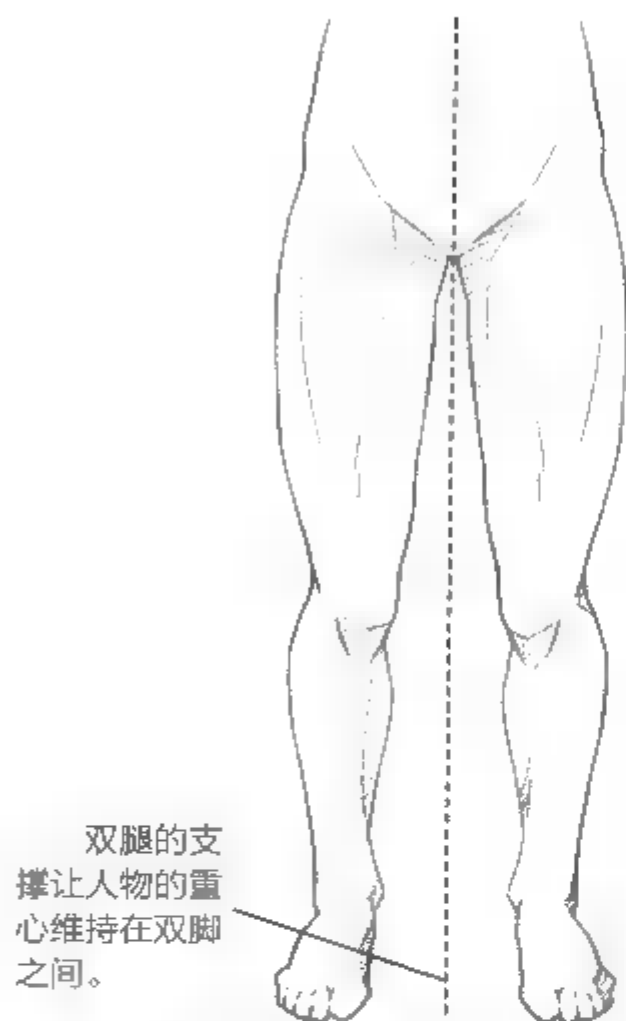
各个关节的活动导致肌肉跟着旋转拉伸，肌肉结构会产生变化。

叉腰动作

叉腰的动作活动了三个基点。■关节向上运动、肘关节受肩关节影响也向上运动，■关节旋转手掌放在腰部支撑整个手臂的重量。

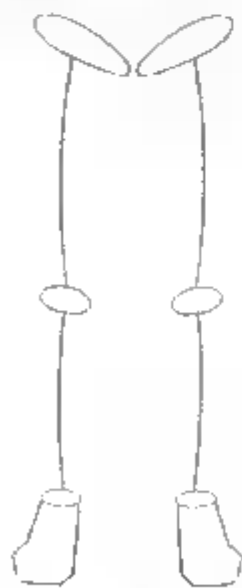
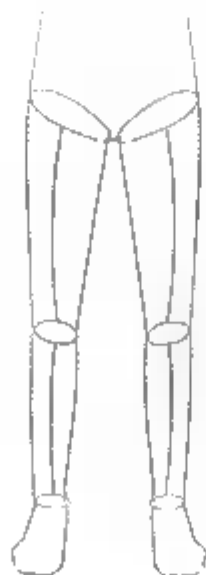
双腿起到支撑全身的作用

想要绘制腿部，首先从站立的腿部开始学习。腿部支撑着全身的重量，画出大腿比小腿粗的特征。另外需要考虑的是如何表现出大腿、小腿肚的肌肉与膝盖、脚踝处的骨骼。

腿部的基本画法

腿部是支撑人物站立的重要部位。

人物的站立需要一个重心，双腿是平衡人物站立时重要的构成部分。

腿部肌肉

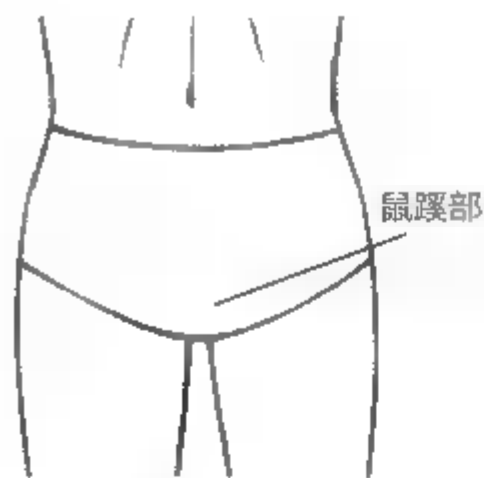
腿部的绘制方法

1 首先画出双腿的大概结构。

2 根据结构画出大概的形体。

3 在大致形体的基础上画出肌肉的大概形状。

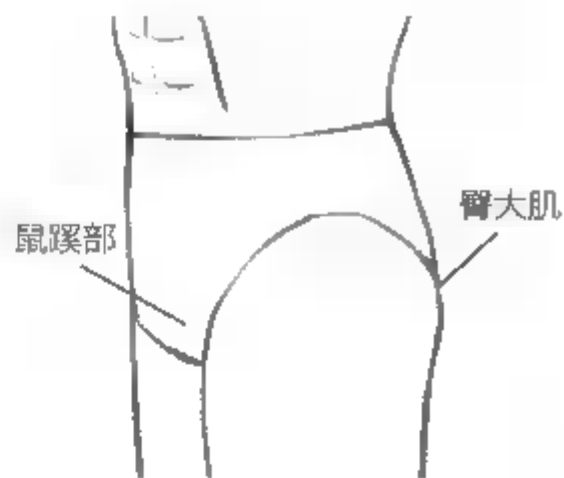
4 为肌肉添加立体效果。

大腿与身体的结合

臀部担任着连接腿部与躯干部分的重要职责，腿部的活动都以臀部为基点。

正面

大█是通过臀部与躯干部分连接的。注意胯部并不是连在一起的，█为鼠蹊部留出一块平坦的部分。

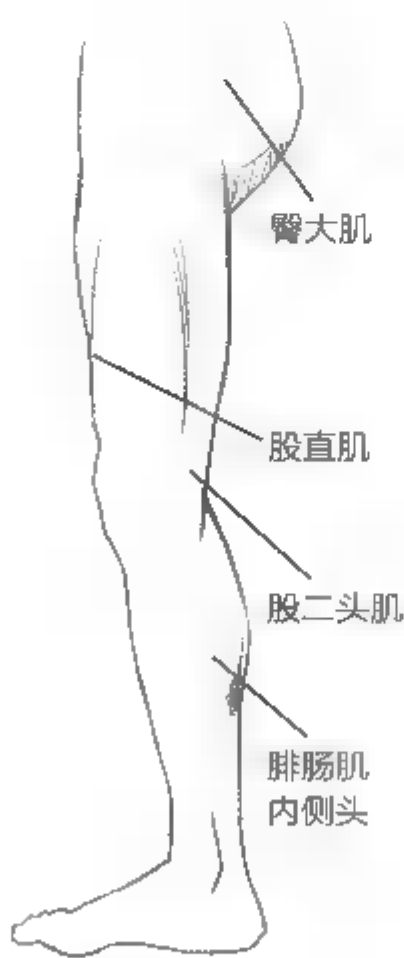
背面

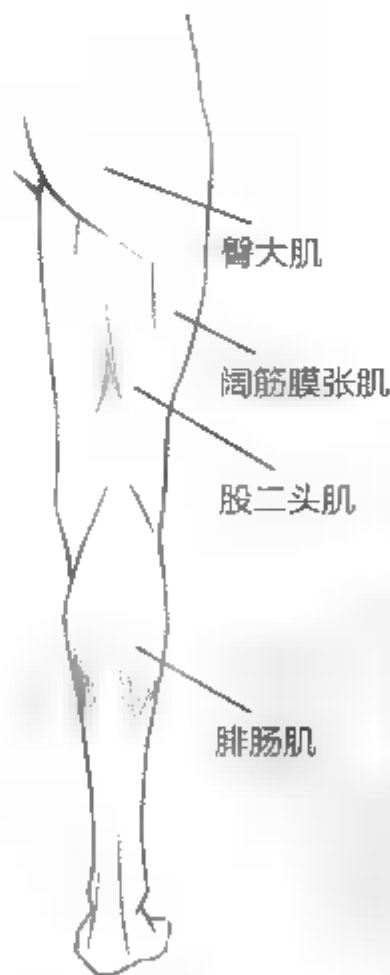
从背面看，轮廓与正面相差无几，主要靠臀大肌的隆起来区分。

侧面

侧面比正面与背面都复杂，需要表现的肌肉比其他两个面都要多。除了臀大肌以外，鼠蹊部的肌肉也在视线内，注意表现。

腿部的绘制技巧

腿部正面

█部的正面主要靠阔筋膜张肌、股直肌、腓肠肌与比目鱼肌来表现。

腿部左侧面

█部的侧面主要█臀大肌、股直肌、股二头肌与腓肠肌内侧头这几个部分来表现。

腿部背面

腿部的背面主要靠臀大肌、阔筋膜张肌、股二头肌与腓肠肌来表现。

腿部右侧面

腿部的左右侧面区别不大。

男女腿部的区别

女性的腿部修长且肌肉较少，适宜使用修长圆滑的线条来表现女性的柔美感。

男性的腿部较女性更为粗壮，肌肉较为发达。刻画男性的腿部时可适当使用坚硬果断的线条来表现男性的阳刚。

腿部不同姿势的表现

站立时肌肉无外力挤压不会变形。

坐姿时腿部会形成一个直角。

坐姿会使腿部弯曲形成直角，膝盖部分会特别明显。脚背与小腿会形成一个直角，维持身体的平衡。

坐姿

蹲姿

腿部是肌肉较为集中的部位，站立时的腿部肌肉由于没有受到外力干扰，不会有形状的改变。但是当腿部有动作时，肌肉会因为腿部的动作而受到挤压变形。

蹲坐时由于大腿和小腿对折，导致肌肉被挤压变形。蹲坐的姿势会使脚轻轻踮起以维持身体的重心不倾斜。

Lesson 03 匀称体型人物的身体画法

匀称体型是最为理想的体型。下面首先来了解匀称体型人物的基本特征，再讲解绘制匀称体型人物的注意事项，最后将学习不同年龄段的匀称体型人物的表现。

匀称体型的基本特征与应用

匀称体型的基本特征是没有多余的赘肉和脂肪，也不会太过纤细，即所谓的不胖也不瘦，非常标准的身材。此类体型通常用来绘制外貌出众的主角人物。

匀称体型的基本特征

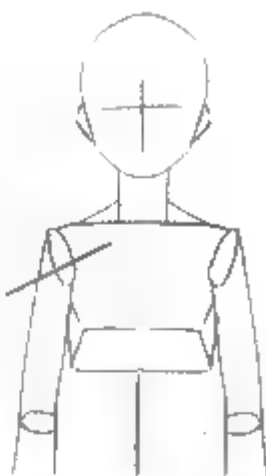
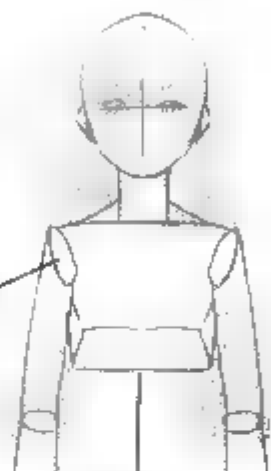
1 首先用结构线刻画出人物大概的形体与姿势。

2 根据结构草图画出人物的准确形体。

匀称的体型即人们常说的纤浓合度的身材，全身的骨骼与肌肉都是理想的黄金分配。

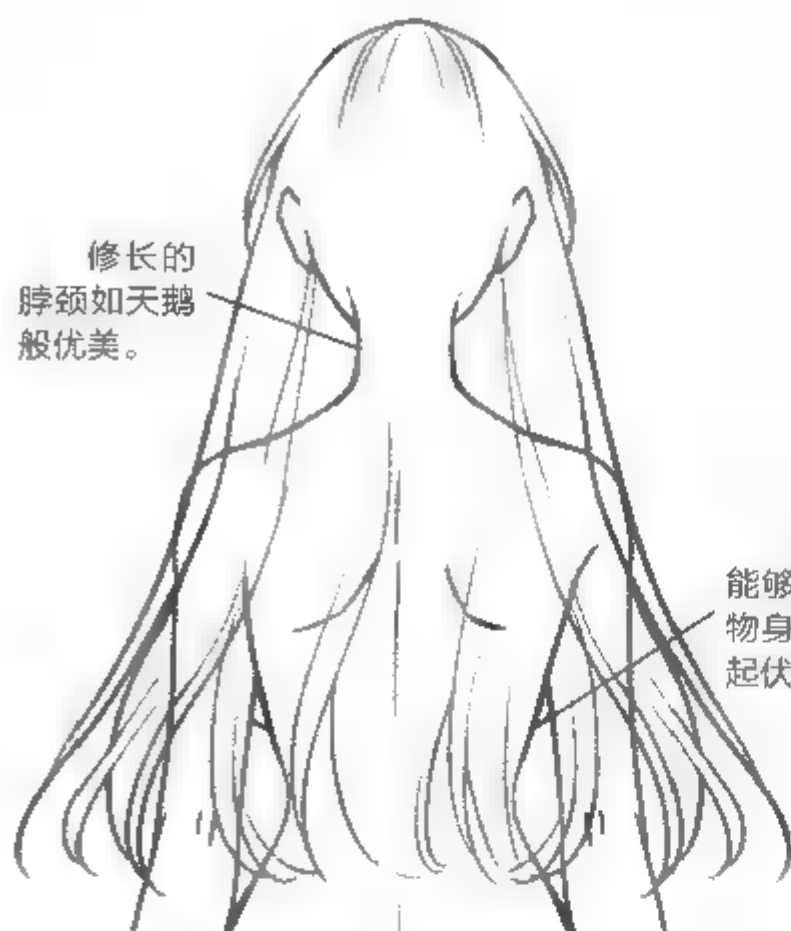
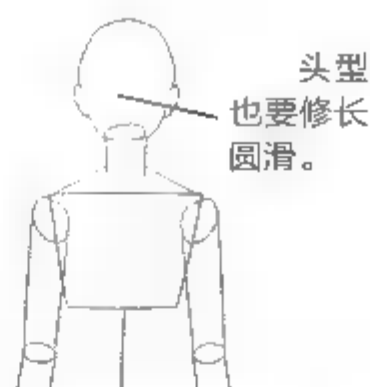
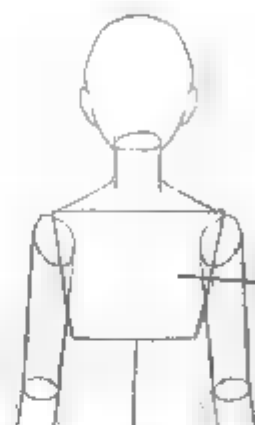
3 修改人物的比例与身材，擦除先前的草稿线条，人物即绘画完毕。

不同角度的匀称型人物

匀称型的人物一般拥有傲人的身材，每个部位的胖瘦都恰到好处。

1 画出人物正面的大致结构，合理分配人物的身材比例。

2 根据结构图细化人物的身体曲线，线条要根据肌肉走向来画，上臂与肩膀的连接处用弧线表示出其肉感，不能画成一条直线。

匀称型人物的侧面呈现一种优美的流线型。胸部挺拔，腰部纤细但是有韧性。

1 画出人物侧面的大致结构，合理分配人物的身材比例。

2 腰部用S形曲线画出来，显示女性的身材非常苗条匀称。

匀称型人物的背面要刻画得姿态优美，充分表现人物的黄金比例。

1 先画出人物背面的大致结构，再合理分配人物的身材比例。

2 画背面的腰线时可以想象一下它是沙漏的样子，身体的上半身到腰部会慢慢收紧，从腰部到臀部又会慢慢张开。

两种匀称型人物的应用

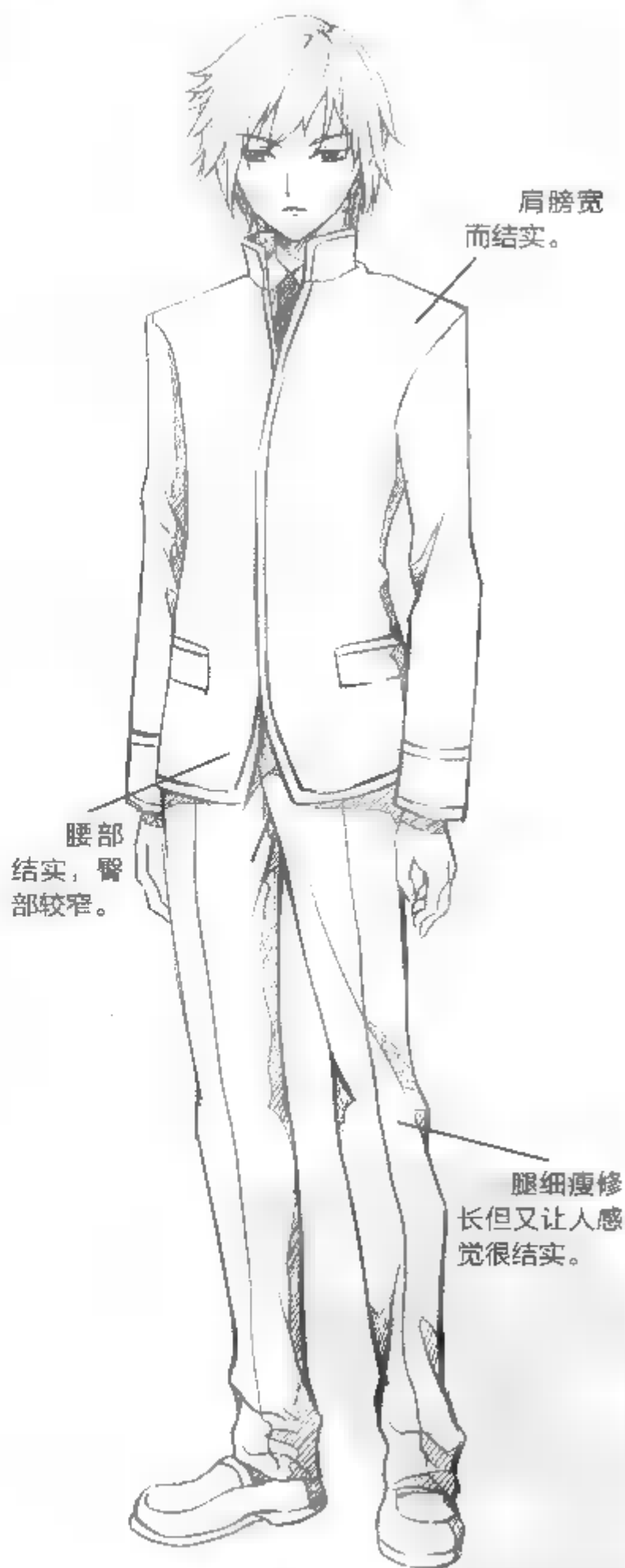
同样体型的人物根据衣着打扮可以拥有不同的气质与性格。

匀称型人物的穿着总能体现出身材的优美。

描绘匀称体型的注意事项

绘制匀称体型的人物，只要掌握了身体各部位的基本画法，运用流畅的线条进行绘制就可以了，注意不要画得太过瘦弱或肉感。下面分别学习匀称体型男女的不同绘制方法和注意事项。

匀称型男性与女性的特征

匀称型女性的特点是身材不胖不瘦刚刚好，穿衣打扮都很能体现人体的优美。

匀称型的男性一般身材修长，无论高低都能表现出男性流线型体型的美感。

匀称型女性的绘制要点

1 先[illegible]出手部的大致结构。

2 根据结构画出手指，注意手指要纤细修长。

3 画出与手掌连接的腕部，手腕也要圆滑纤细。

绘制匀称型女性时要注意身体各个部位之间的连接。

先大致画出胸部的结构。

根据结构描绘出胸部的具体形态。

大腿与臀[illegible]相接，两腿根部之间会有一定的距离。

1 画出手臂的大致结构，检查手臂是否过粗或过细。

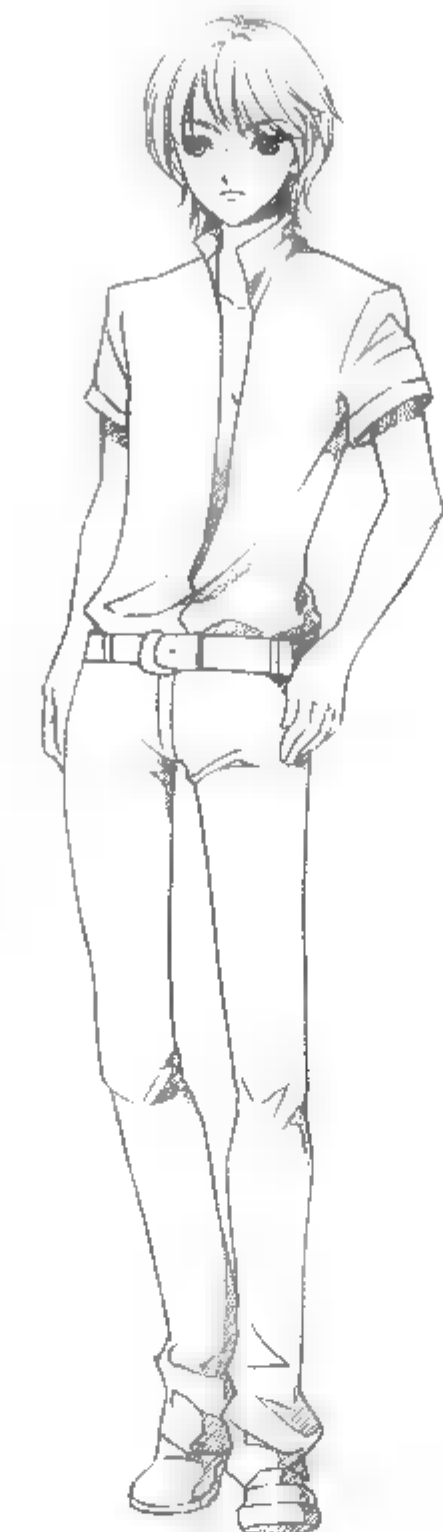
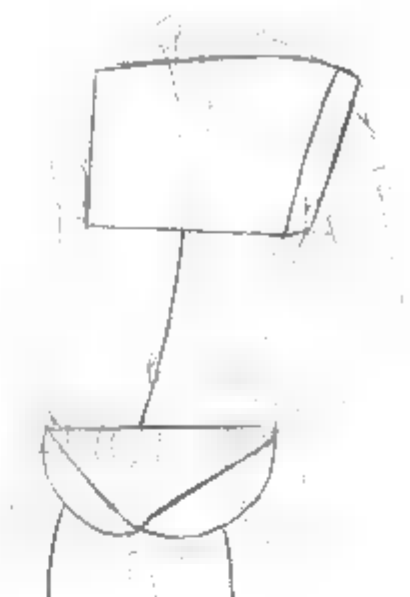
2 根据结构用顺滑平[illegible]的线条描绘出手臂。

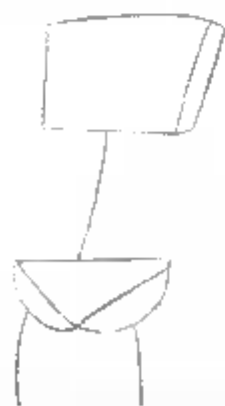
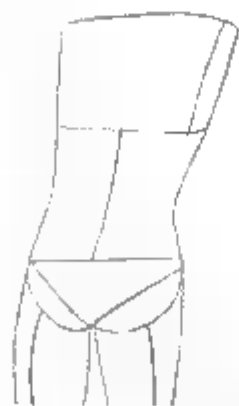
3 将辅助线擦除，再次检查手臂结构与粗细。

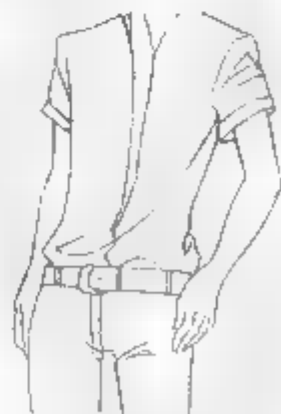
匀称型男性的绘制要点

1 先画出手部的结构。

2 根据结构画出每一根手指，男性的手要比女性宽大。

3 画出手臂的大致结构，根据结构为手臂添加肌肉的起伏。

匀称型人物的男性身材比女性粗壮，身体没有明显的肌肉与赘肉组织。

与大腿相连的臀部是支撑身体的重要部位，分为腰部、臀部和胯部三个部分。

臀部的位置也就是重要的三角形地带，它上面连着腰部下面连着腿部。

1 描绘出躯干部分的大概结构。

2 根据结构，为躯干部分添加实体。

3 在前面的基础上描绘出人物的衣着。

4 擦掉先前的辅助线，检查人物的结构。

不同年龄人物的匀称型表现

匀称身材的人物在漫画中通常用来表现较为主要的人物。下面就让我们来学习不同年龄人物的匀称体型的表现吧！

匀称型人物婴儿时期的表现

匀称型人物在婴儿时期并无特别的特征，只是单纯的不过分胖也不过分瘦。

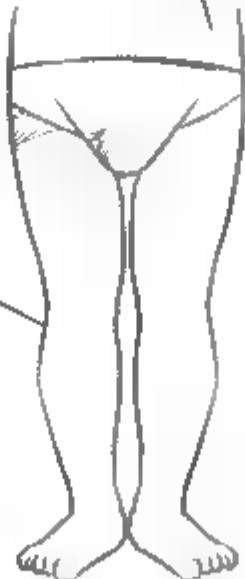
婴儿的四肢比例非常短，整个身体有种圆润的感觉。

手臂也非常圆润可爱，手掌会有指窝。

由于婴儿无法站立，所以婴儿的下半身会给人一种无力的感觉。

匀称型人物儿童时期的表现

儿童的四肢比例比婴儿时期拉长很多。

儿童的手臂已经可以看出大致的肌肉结构。

儿童的下半身比婴儿时期看起来较修长有力，但是外形还是圆滚滚的让人感觉可爱。

匀称型人物在儿童时期由于有标准的身材和脸型，因此更显得人物可爱。

匀称型人物少年时期的表现

匀称型人物在少年时期身体已经成长，四肢比例比儿童时期修长。

脸颊比儿童时期削瘦。

脖颈比儿童时期更为明显，长度也有所增加。

三角肌越来越明显。

少年时期的肩膀和手臂越来越接近成人。

腿部比儿童时期修长。

腿部肌肉越来越明显。

腿部已经变得比儿童时期纤细修长。

匀称型人物青年时期的表现

脸部已经很接近成人，只是稍显青涩。

青年的脖颈更为修长，肩膀更为宽厚。

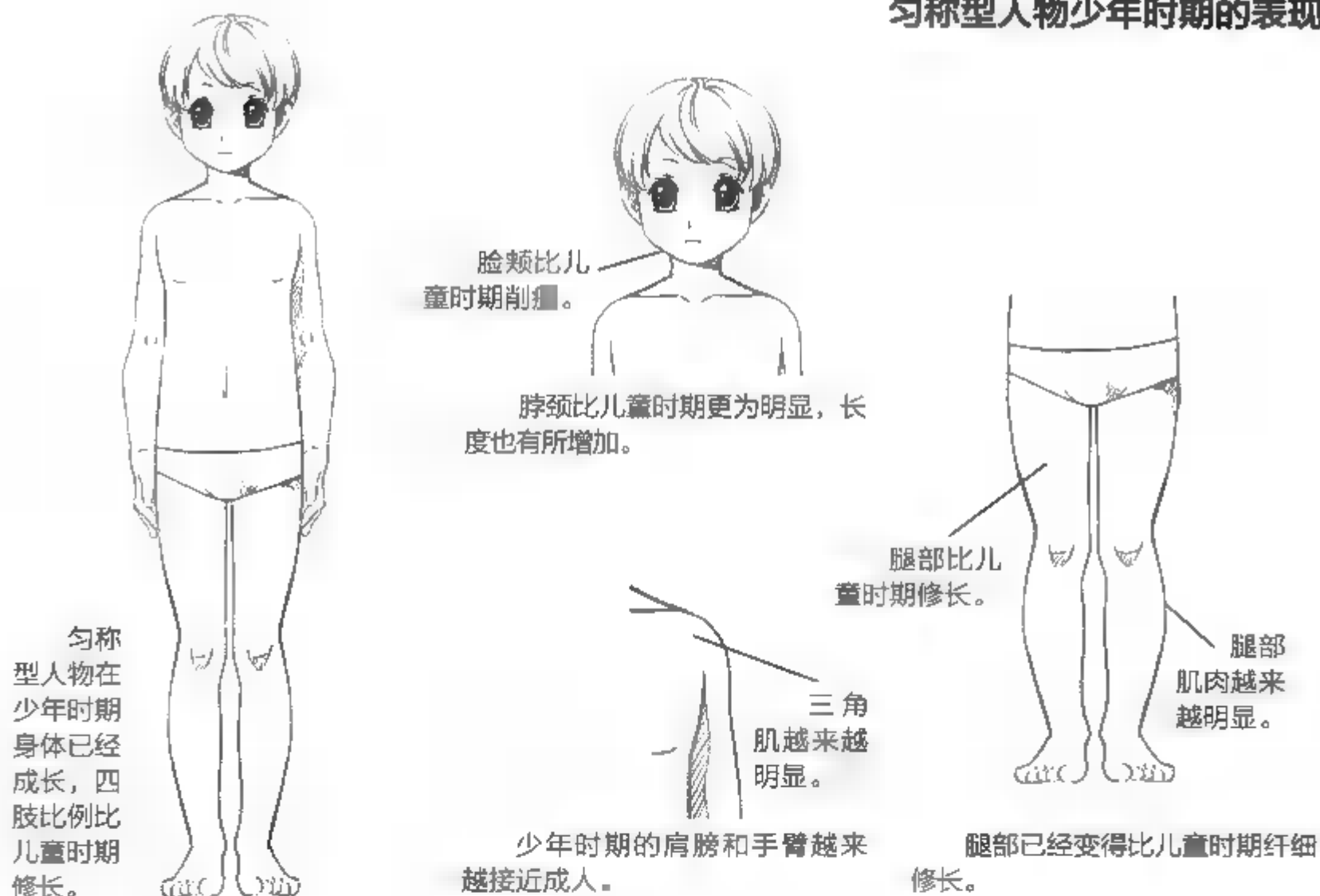
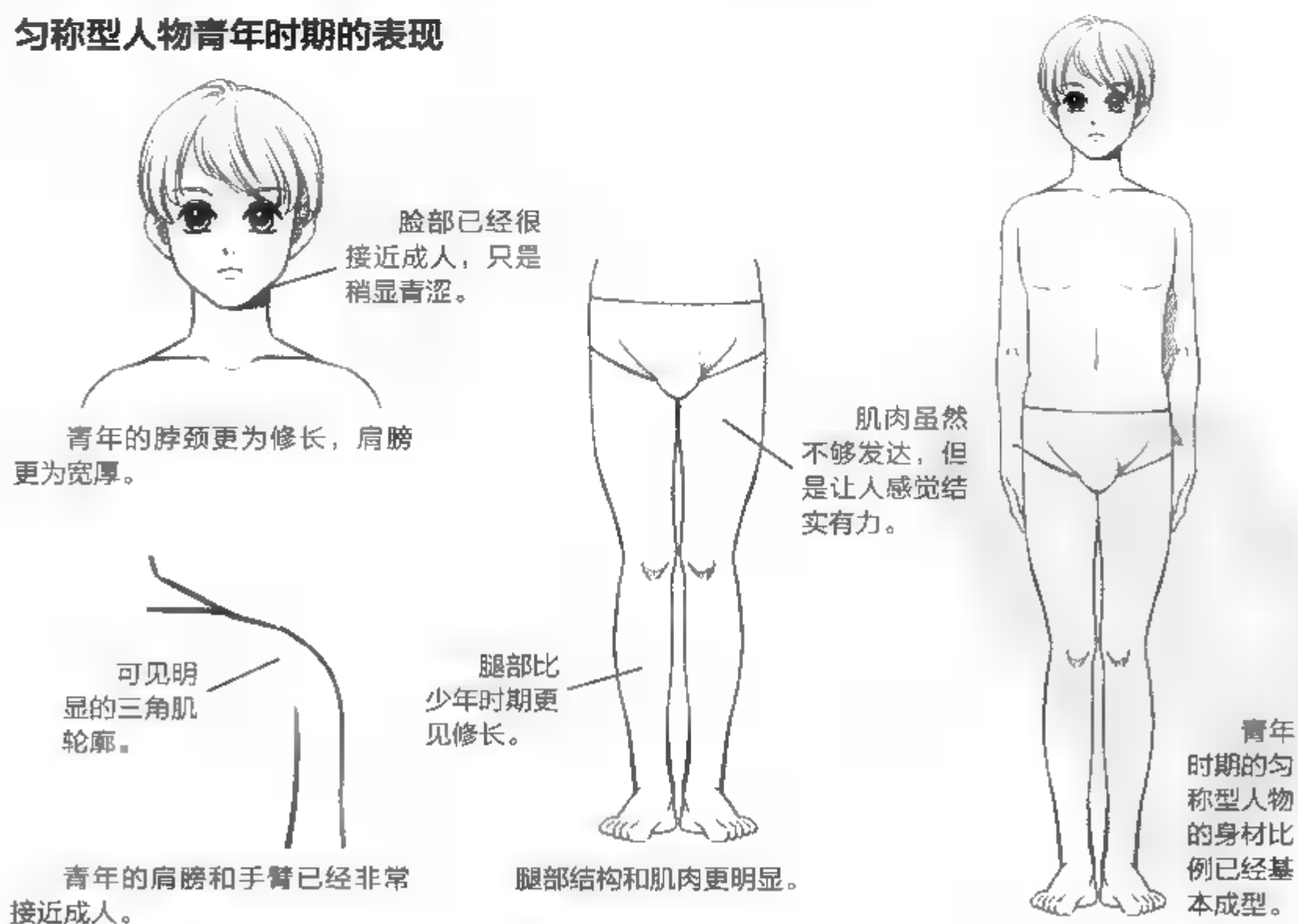
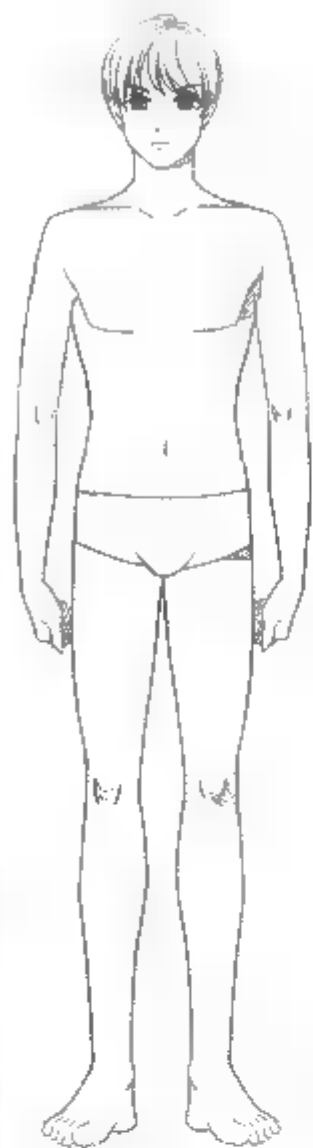
可见明显的三角肌轮廓。

青年的肩膀和手臂已经非常接近成人。

肌肉虽然不够发达，但是让人感觉结实有力。

腿部比少年时期更见修长。

腿部结构和肌肉更明显。

青年时期的匀称型人物的身材比例已经基本成型。

匀称型人物成年时期的表现

成年时期是人物身体状态最好的一个阶段，此阶段人物的身材比例达到最佳。

肌肉比青年时期更为发达，给人以阳刚的感觉。

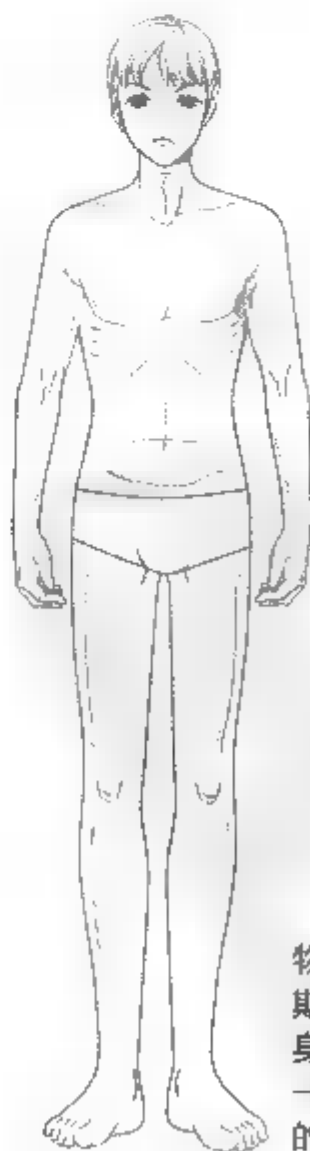
肩膀与手臂的肌肉隆起，清晰可见。

腿部比儿童时期更长，线条也更结实。

匀称型人物中老年时期的表现

脸部肌肉与皮肤缺乏弹性，向下垂。

肌肉萎缩，已经没有明显可见的肌肉组织了。

由于衰老不能站得很直，腿部向两边撇。

匀称型人物在中老年时期由于衰老，身体结构呈现一种松散下垂的状态。

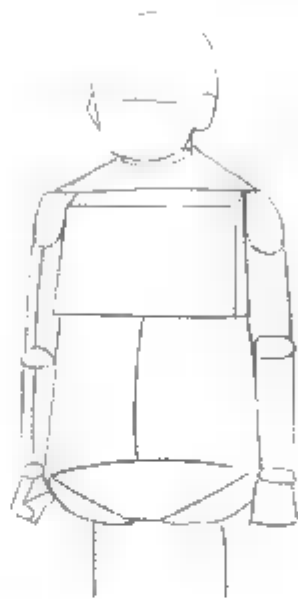
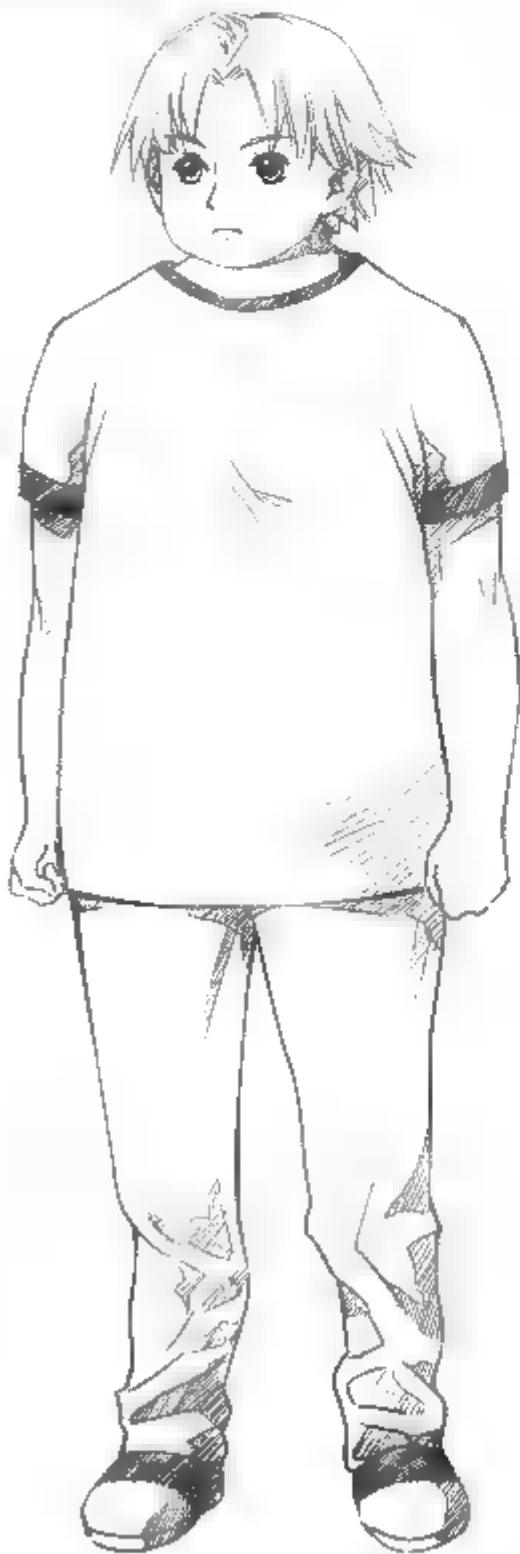
Lesson 04 丰满体型人物的身体画法

丰满体型的人物给人一种圆乎乎的感觉，显得很健康，适合表现比较阳光型的人物。本节将讲解丰满体型人物的基本特征和绘制要点，最后将学习不同年龄段的丰满型人物的表现。

丰满体型的基本特征与应用

丰满体型人物的最大特征就是身体圆润，有弧度。绘制时需要用曲线画出人物的弧度，细节处可以表现出稍微向外突起的感觉，关节不用画得太过突出，省略关节也能表现出丰满的特征。

丰满体型的基本特征

丰满型人物由于脂肪较多，这种类型的人物体型一般肌肉不明显，整体偏圆。

1 先画出人物的大概结构，注意画出人物偏圆的体型。

2 根据结构画出人物的具体细节，注意脂肪多的部分。

3 擦除辅助线，检查人物的结构是否正确。

不同角度的丰满型人物

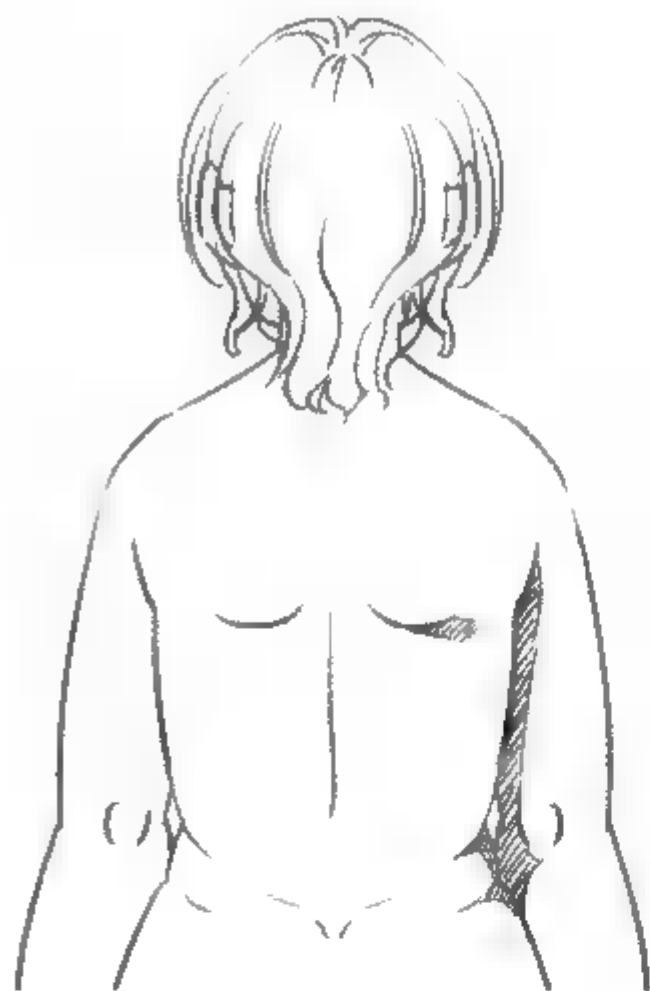
丰满型人物的轮廓比较圆润，这是因为这类人物的脂肪较多。

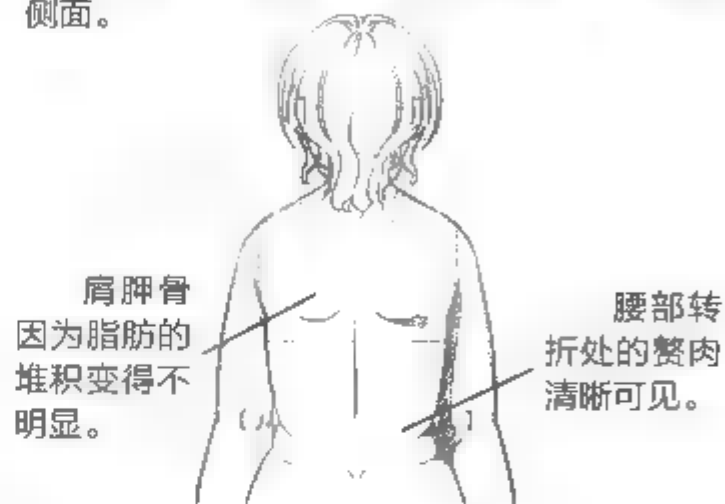
1 先画出人物的大概形体，注意身材比较胖。

2 根据结构继续刻画人物较为精细的部分，注意脂肪较多的部位会下垂。

丰满型人物的侧面曲线偏圆润，胸部与腹部的赘肉会显得特别明显。

1 先根据正面的结构刻画侧面的大概结构。

2 根据结构画出具体的人物体型，注意人物侧面时脂肪集中部分的刻画。

丰满型人物的背面显得肥胖，四肢粗壮，腰部赘肉特别明显。

1 画出人物背面的大致结构，形体结构参考正面与侧面。

2 根据结构画出人物背面的具体体型，注意人物背面脂肪集中部分的表现。

两种类型丰满型人物的应用

居家型

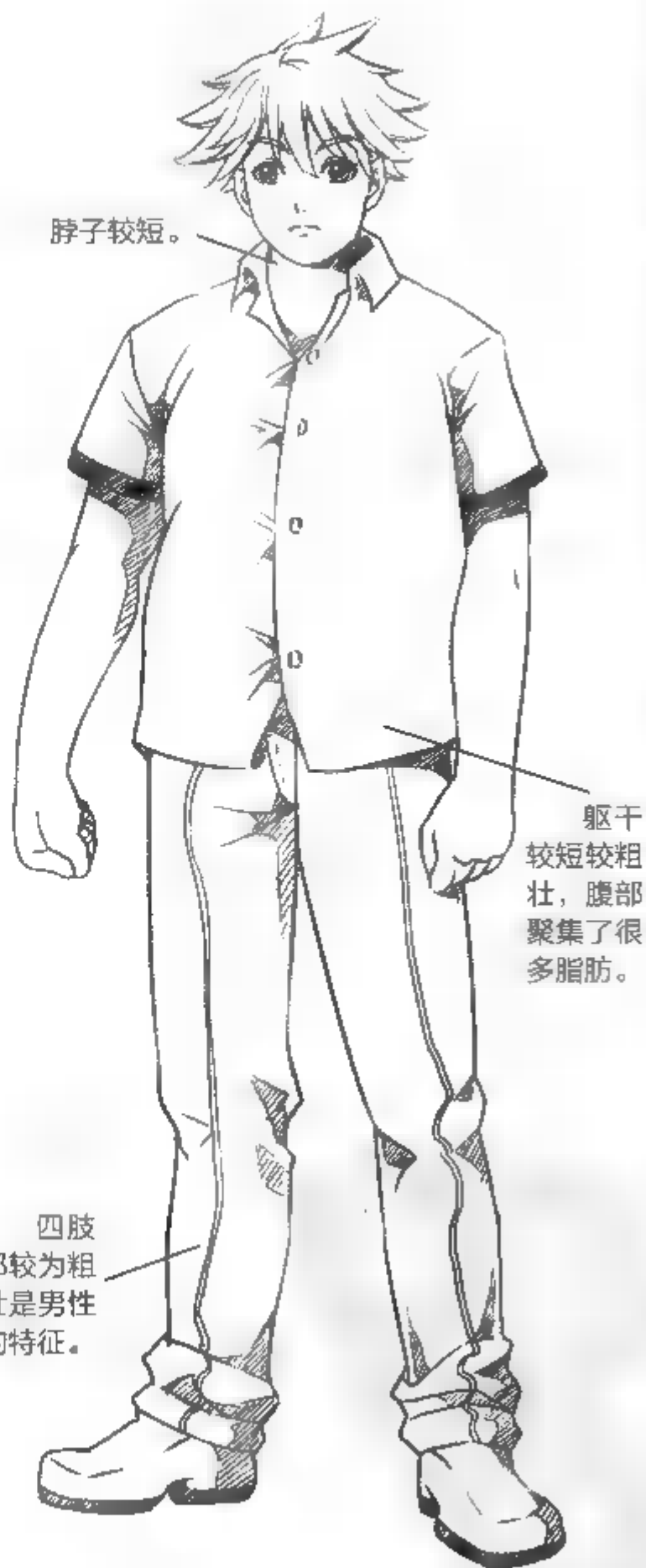
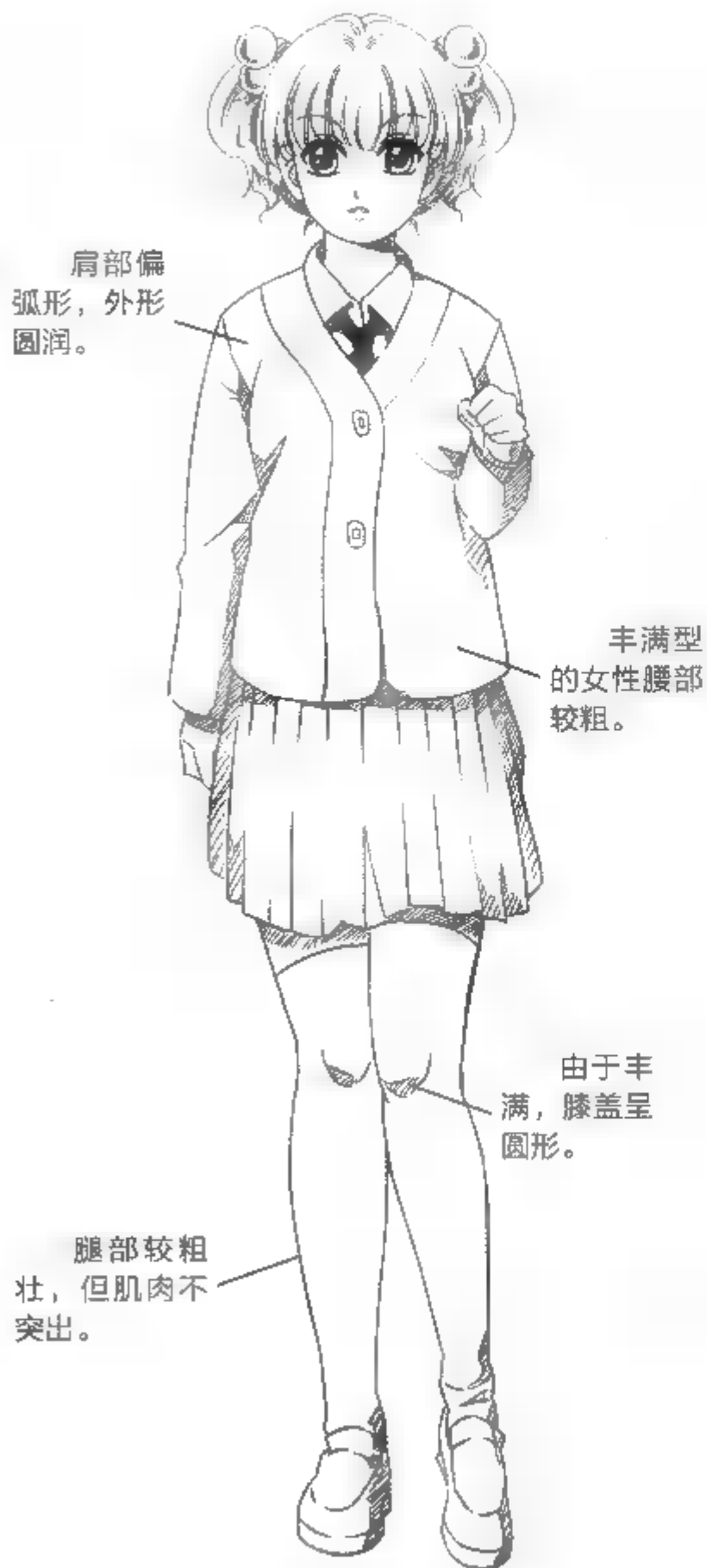
丰满型的人物特别适合用来塑造居家型的男女，这样的人物一般看起来年龄偏大。

贵妇型

丰满型的人物也可以用来刻画家境殷实的人物，丰满很容易与富裕联系在一起。

描绘丰满体型的注意事项

在绘制丰满体型的人物时，男性与女性的表现方式有所区别。男性可以表现出胖胖的感觉，而女性则可以通过丰满的体型表现出性感的一面。

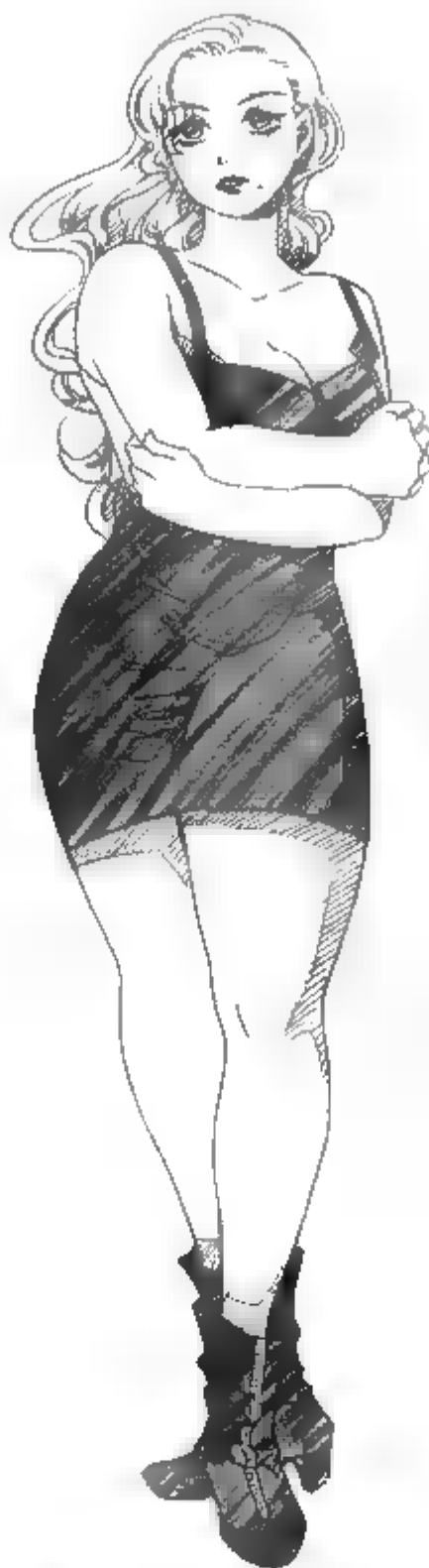
丰满型男性与女性的特征

丰满型的女性主要表现为身材圆润。特别是露出的部分，没有衣饰遮盖更容易看出身材的丰满。

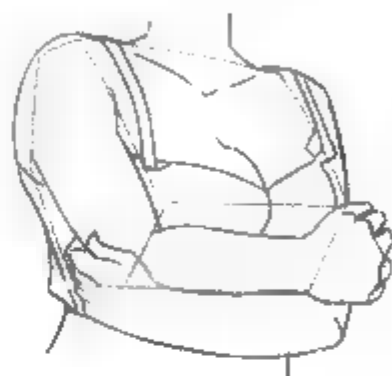
丰满型的男性给人以粗壮结实的感觉。穿衣服都比常人大一号的丰满型人物，能把宽大的衣服涨得满满的。

丰满型女性的绘制要点

1 先画出手部的大概形体。

2 根据大概形体画出手部的具体形态。

3 画出连接手部的手腕部分，注意丰满型人物的手腕较粗。

绘制丰满型女性时要注意女性的特征是柔软，不要过多刻画肌肉。

丰满型女性的胸部是脂肪最集中的部位之一，结构较宽。

根据胸部结构画出人物的胸部，注意胸部要画得丰满以贴合人物形态。

丰满型女性的臀部较宽，外形圆滑丰满。

1 根据人物体型画出手臂的大致结构，手臂略粗。

2 根据大致结构画出手臂的细微起伏。

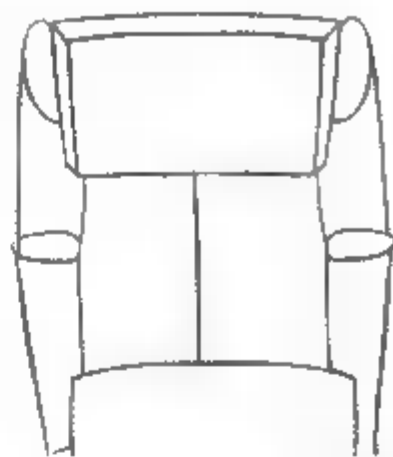
3 擦除前面的辅助线，检查结构有无错误。

丰满型男性的绘制要点

1 画出手的几何结构。

2 根据大致结构画出手部的细节表现。

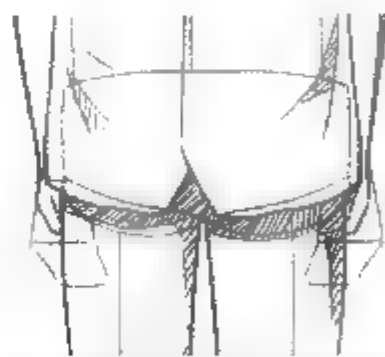
3 画出连接手部的手腕部分，丰满型男性的手腕要比女性的更粗壮。

丰满型男性是由于脂肪较多导致体型宽大，不要过多地刻画肌肉。

根据人物体型画出躯干部分的大致结构。

根据结构刻画出人物的体型与衣物。

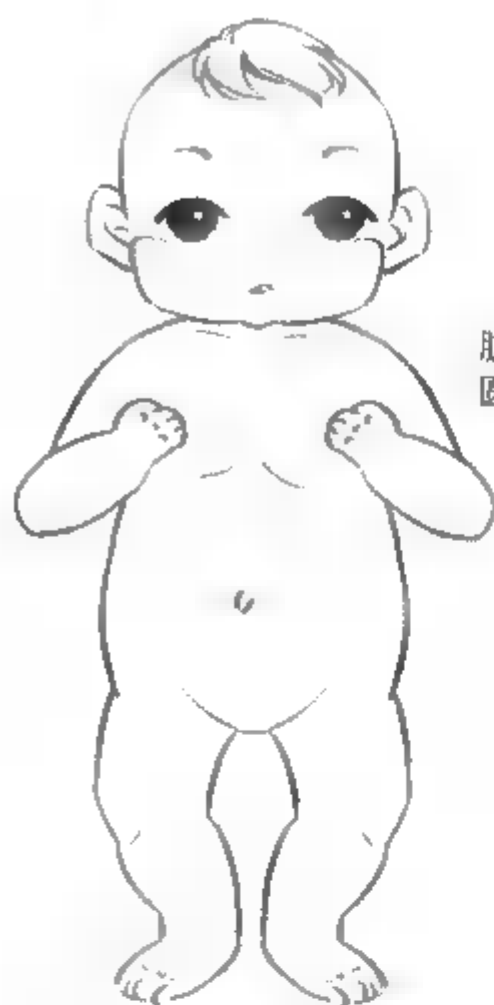
男性骨盆窄小，体型的丰满在臀部表现得不明显。

1 丰满型人物的体型较宽，根据体型绘制大致结构。

2 根据结构画出人物丰满的躯干。画出衣物与褶皱。

3 擦除结构辅助线，检查结构有无违和感。

不同年龄人物的丰满型表现

丰满型人物在不同的年龄阶段呈现出不同的状态。例如婴儿时期的四肢、儿童时期的肚子等都非常有特色，在绘制时注意刻画这些细节。

丰满型人物婴儿时期的表现

丰满型人物在婴儿时期比普通的婴儿四肢更粗壮，脂肪更多。

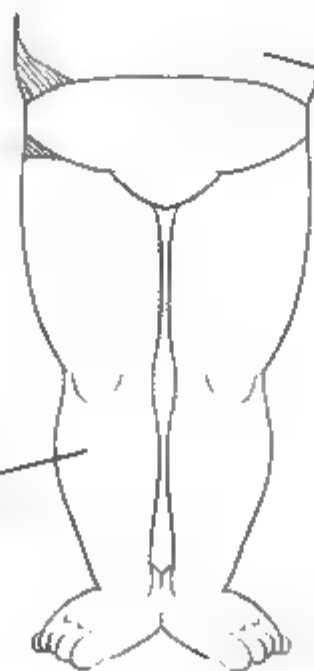
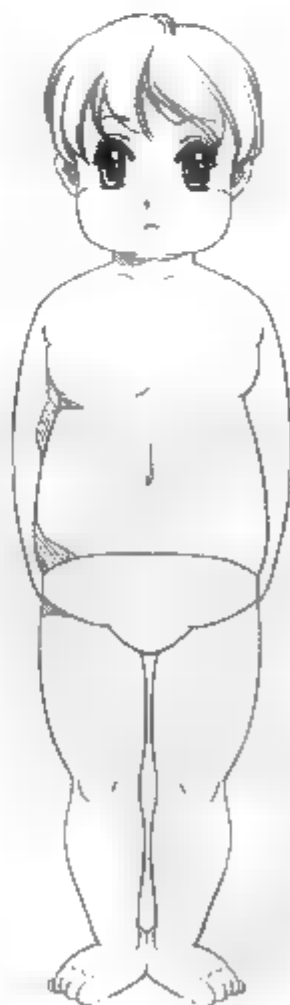
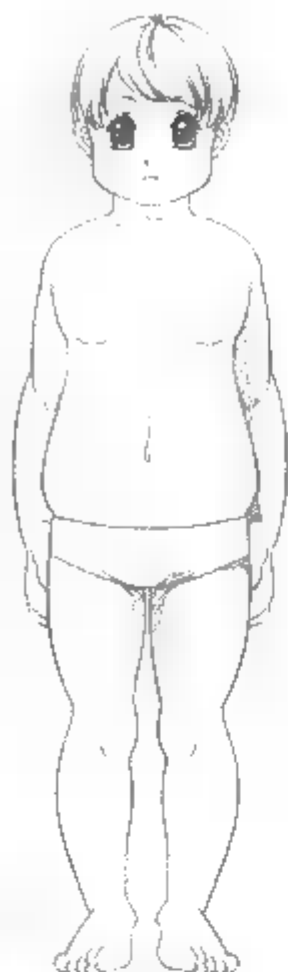
婴儿的四肢很短小且胖，脖子几乎看不见。

婴儿的肩膀与手臂连成一片，几乎看不出分别。

婴儿的腿部不能画得太挺直，婴儿的腿是软绵无力的。

丰满型人物儿童时期的表现

已经可以稍稍看见短短的脖子。脸颊上的脂肪尤其明显。

肩膀与手臂依旧区别不大。

儿童的腿部比婴儿时期成长很多。

丰满型人物在儿童时期肥胖可爱，四肢依旧粗短，但是比婴儿时期稍有成长。

丰满型人物少年时期的表现

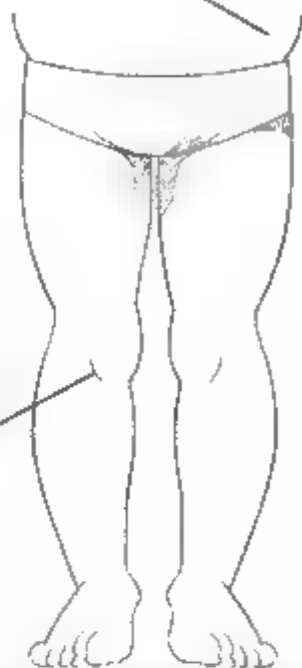
脸部的
婴儿肥看起
来很可爱。

脸蛋依旧圆润可爱，脸颊的肉微微凸起更显得脸型圆。

腹部依
旧有赘肉。

膝关节因为
脂肪的堆积会变
得特别圆。

绘制丰满型少年依旧以圆润的线条为主。丰满型人物在少年时期尽管身体已经成长，但脂肪未见减少。

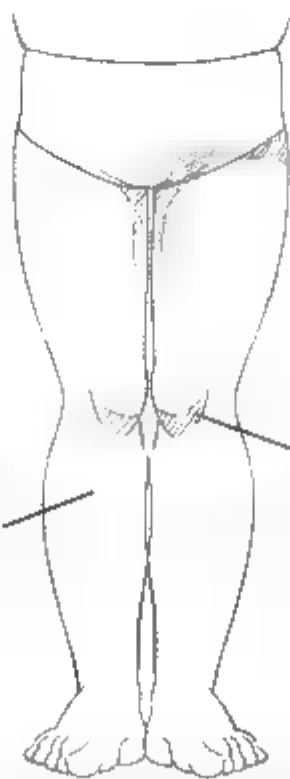
少年的肩膀与胳臂的连接处已经可以区分。

少年时期的腿部比起儿童时期，结构形体更为明显。

丰满型人物青年时期的表现

婴儿肥
已经消退。

尽管已经成长，脸部仍丰满。

胸口的
脂肪更为明
显了。

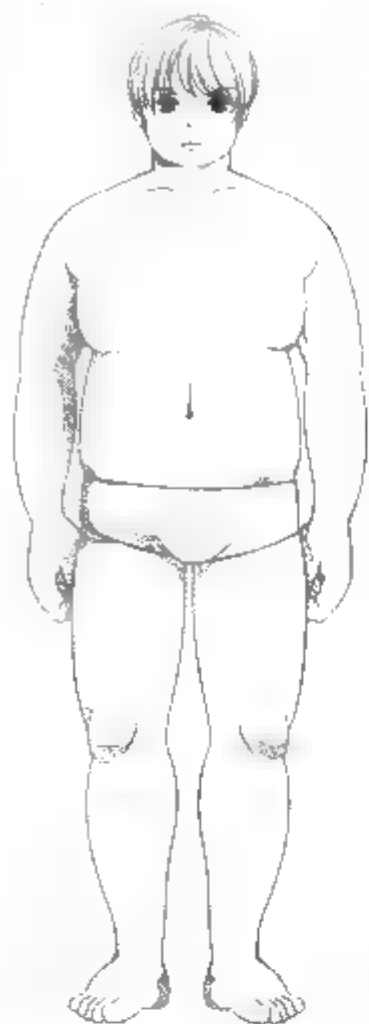
少年的肩膀与胳臂的连接处已经可以区分。

腿部变得
更为粗壮，无
明显肌肉但也
无明显的大块
脂肪。

丰满型
人物的膝盖
特别明显。

青年时期的腿部已经成长定型。

丰满型青年的身体已经成长得较为成熟，身材看起来介于肥胖与结实之间。

丰满型人物成年时期的表现

身材丰满型的青年体型看起来在介于肥胖与结实之间。

尽管看起来丰满，但是丰满中带着结实的感觉。

胸部脂肪自然地隆起，不下垂。

尽管粗壮，但是肩部与手臂形状分明。

腰部的赘肉下垂得不明显。

腿部各个部分结构充实稍微带一点转折。

成年时期的腿部结构明显，虽有脂肪但不显得松散。

丰满型人物中老年时期的表现

由于衰老，毛发减少。

老年人的皮肤松弛下垂，脸部形成皱纹。

老年人的肩膀部位皮肤由于松弛有褶皱。

腹部的脂肪由于年老，变得下垂而显得尤为明显。

覆盖于肌肉上的脂肪与皮肤松弛下垂。

老年时期的腿部由于衰老无法直立，变得微微弯曲。

丰满型人物在中老年时期身体的脂肪由于皮肤失去弹性而松弛下垂。

Lesson 05 瘦弱体型人物的身体画法

瘦弱型人物给人一种清瘦、纤细的感觉，因为很瘦，整个人都显得比较弱气。在这一小节中，我们将讲解瘦弱体型人物的基本特征和绘制要点，最后将学习不同年龄段的瘦弱型人物的表现。

瘦弱体型的基本特征与应用

这个类型的人物因为体型瘦弱，整体显得比较高挑。绘制时，在身体轮廓的表现上可以用直线画出骨感，例如脖颈画得笔挺、突出锁骨等等。

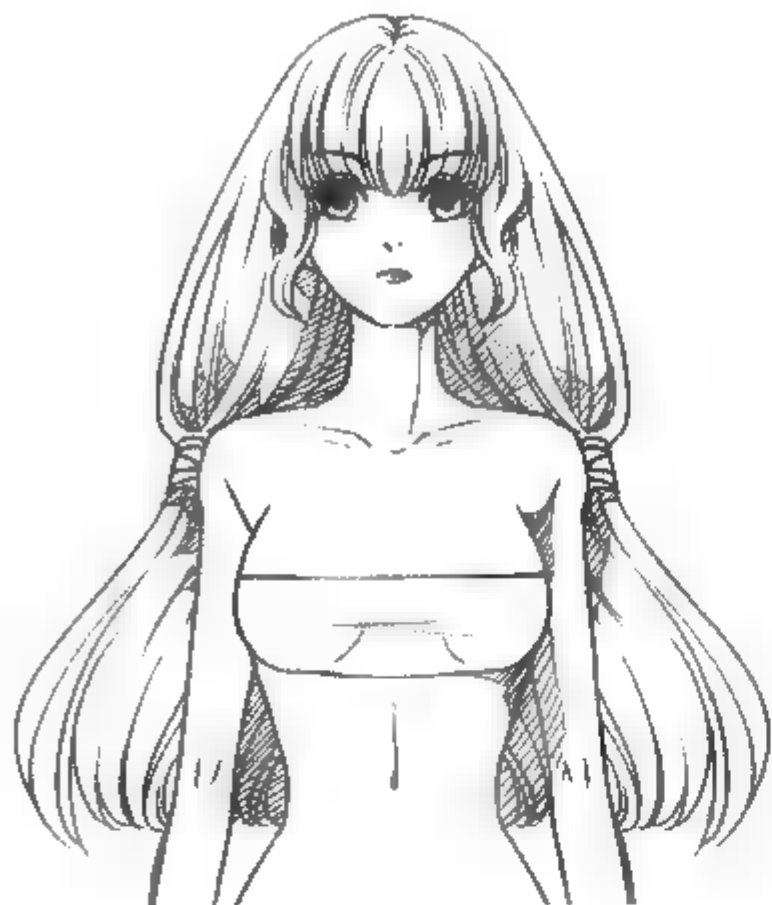
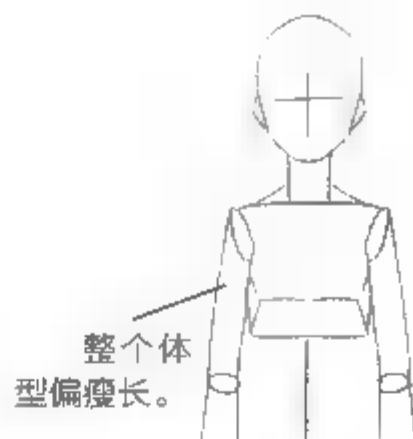
瘦弱体型的基本特征

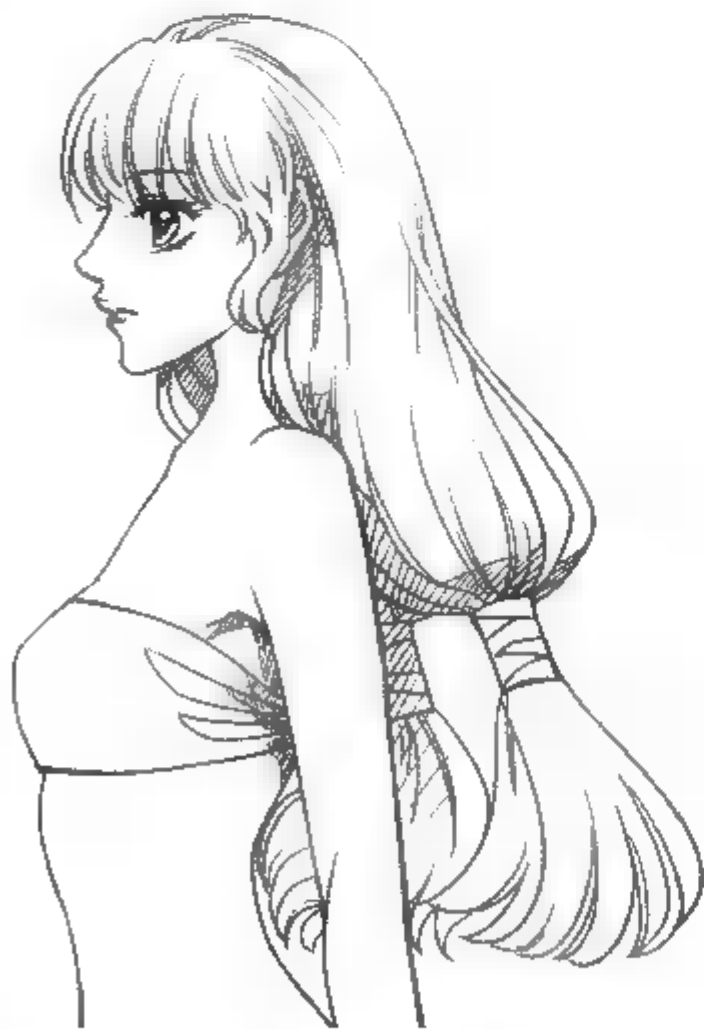
瘦弱型的人物一般体型修长，给人以楚楚可怜的感觉。

1 先在脑中描绘人物的姿态，然后画出人物的大概结构。

2 根据结构画出人物的具体形态。

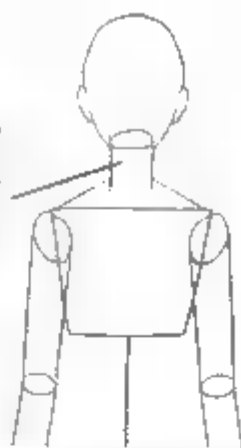
3 擦除掉多余的结构线，检查人物成稿有无遗漏。

不同角度的瘦弱型人物

瘦弱型人物的正面锁骨明显，四肢与腰部最能表现人物体型的修长。

1 先画出人物的大概结构。

2 根据结构画出人物的各个部分与细节。

瘦弱型人物的侧面比起其他体型更显得纤瘦细长，肌肉与脂肪都比较少。

1 用几何形大概画出人物的形态结构。

2 根据结构画出人物的具体细节，注意全身的肌肉分布。

瘦弱型人物的背面凸出的肩胛骨线条和纤瘦的腰部突出了人物的纤弱感。

1 用四边形概括背部并大致画出人物动态及结构。

2 根据结构画出人物的具体细节，注意腰部要画得纤细。

两种瘦弱型人物的应用

柔弱型

瘦弱型人物适合用来塑造柔弱的角色，瘦弱的身形更能体现人物的气质。

清丽型

偏瘦的人物穿上沙质衣裙，更能体现出清新飘逸的气质。

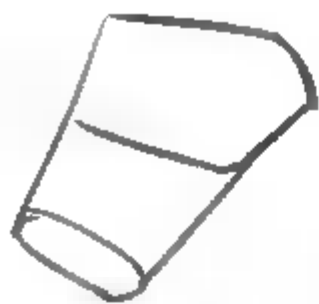
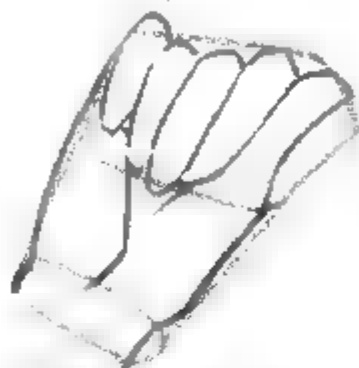
描绘瘦弱体型的三要素

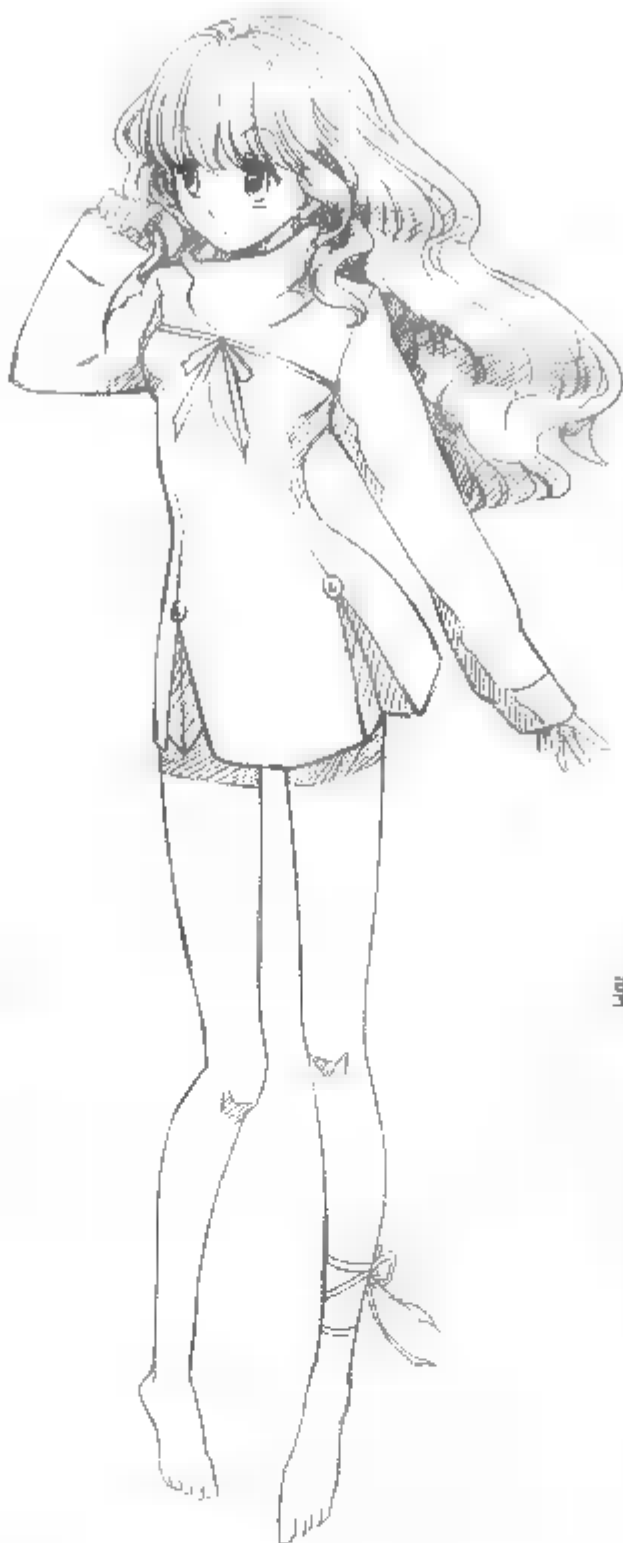
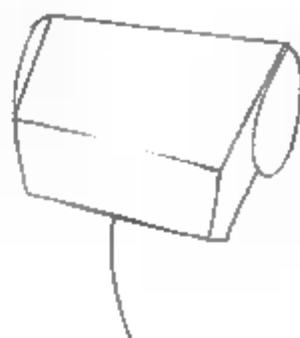
在绘制瘦弱体型人物时，男性和女性也有所区别。男性的下巴呈倒三角形或方形，而女性则为倒三角形。肩膀既要画出棱角感，也要表现出肌肉。

瘦弱型男性与女性的特征

瘦弱型的女性由于身形纤细，更能体现出人物或清新飘逸、或楚楚可怜的纤弱气质。

瘦弱型男性由于本身骨骼较大，所以尽管体型瘦弱，但是依然给人身形挺拔的感觉。

瘦弱型女性的绘制要点

1 大概画出手的轮廓。

2 根据结构画出手部。注意手掌要细长，手指要纤细。

3 与手掌连接的腕部是手臂部分最细的部位。

绘制瘦弱型女性时，要注意四肢必须纤细，腰部要纤瘦。

躯干部分是身体的主体部分。

胯部是连接大腿与躯干的重要部分。

根据结构连接人物身体躯干的上下部分。

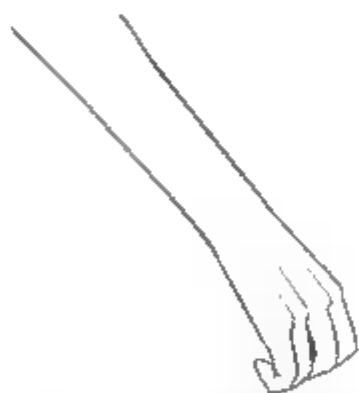
1 先用几何图形画出手臂的大致结构。

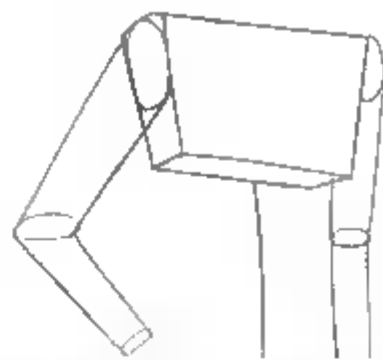
2 根据结构画出手指与衣物的皱褶。

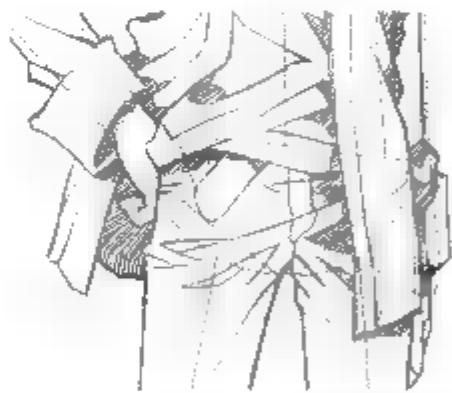
3 擦除多余的线条，检查结构有无错误。

瘦弱型男性的绘制要点

1 用几何体表现出手的结构。

2 根据结构画出手部。男性的手掌比女性宽且厚。

3 连接手掌与手臂的腕部，男性的要比女性的粗。

绘制瘦弱型男性时，要注意这类型的人物肌肉并不发达，但是骨架宽大。

先绘制出人物躯干部分的形体结构。

以结构为标准画出人物的身体与衣物结构。

男性的胯部比女性更窄，起伏更小。

1 画出躯干部分的结构。

2 按照结构画出躯干部分的衣物细节。

3 擦除多余的结构辅助线，检查形体是否准确。

不同年龄人物的瘦弱型表现

瘦弱的人物在各年龄段的特征非常明显，在幼年时期，体型就给人一种火柴棍似的感觉。从少年时期开始，身体发育也明显不如匀称体型和丰满体型。

瘦弱型人物婴儿时期的表现

瘦弱型人物的婴儿时期比一般婴儿显得瘦弱一点。

婴儿的身体比例都很短，脸部特别圆润。

肩膀与手臂连成一片，分辨不清楚。

婴儿的腿部相当短，且看起来无力。

瘦弱型人物儿童时期的表现

儿童的脸部比婴儿时期成长了一些，但还是很圆。

肩膀与手臂的连接处已经能够辨■。

双腿的肌肉与脂肪都不发达，骨节凸显。

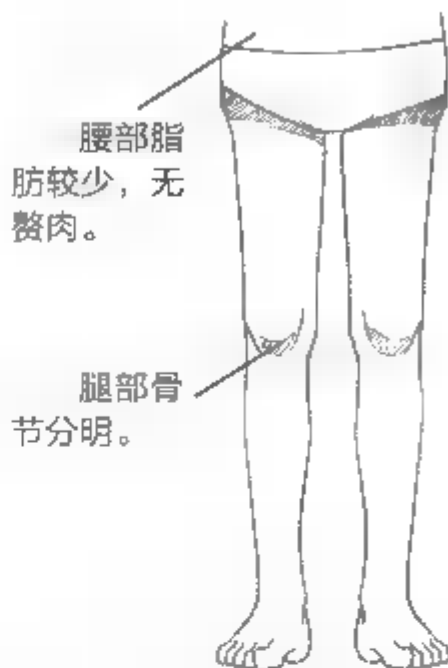
瘦弱型人物在儿童时期四肢特别纤细，能够清晰看到骨关节。

瘦弱型人物少年时期的表现

瘦弱型人物在少年时期相比儿童时期身高有所增加，但身形变化少。

锁骨更立体明显。

少年时期的脸型比儿童时期更修长，五官间距更大。

肩膀与手臂之间的三角肌隐约可见。

腰部脂肪较少，无赘肉。

腿部骨节分明。

腿部肌肉依旧不发达，膝关节清晰可见。

瘦弱型人物青年时期的表现

脸型比少年时期更修长，给人以清秀的感觉。

胸部肌肉不发达。

肩膀与手臂之间的三角肌更加清晰。

由于双腿比例的拉长，膝关节已经不那么明显。

双腿更加修长，腿部肌肉依旧不发达，膝关节清晰可见。

青年时期的瘦弱型人物身高基本定型不会再成长。

瘦弱型人物成年时期的表现

瘦弱型人物在成年时期与普通人相差不大，只是四肢与腰部较为纤细。

此时的脸部已经定型不会再有改变。

肩关节清晰可见，三角肌变得明显。

腿部肌肉较少，膝关节由于消瘦而很明显。

瘦弱型人物中老年时期的表现

由于衰老脸部的皮肤产生松弛现象。

肌肉萎缩不明显，骨关节较为突出。

腿部由于脂肪较少，松弛的皮肤贴着少量的肌肉，绘制时稍稍勾勒出肌肉的形状。

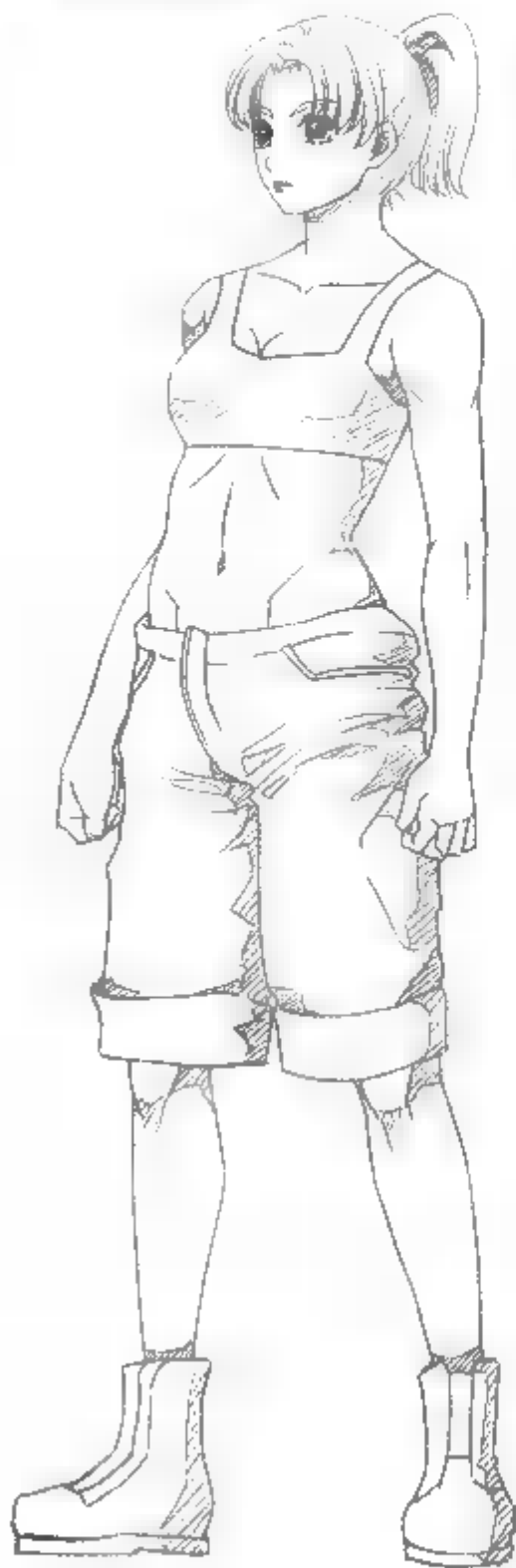
瘦弱型中老年人物的身高与成年人相仿，但皮肤松弛、肌肉萎缩。

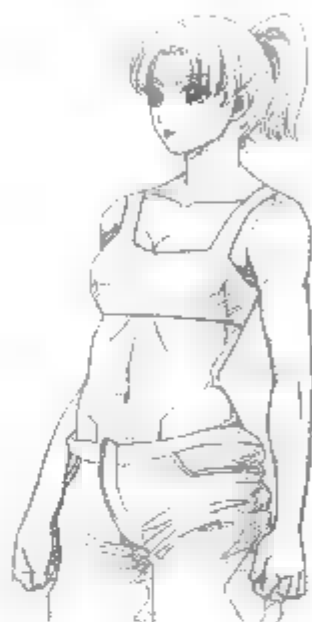
Lesson 06 结实体型人物的身体画法

结实体型人物的身体非常健壮，给人一种厚重有力的感觉。下面就来学习结实体型人物的基本特征和绘制要点，最后将学习不同年龄段的结实型人物的表现。

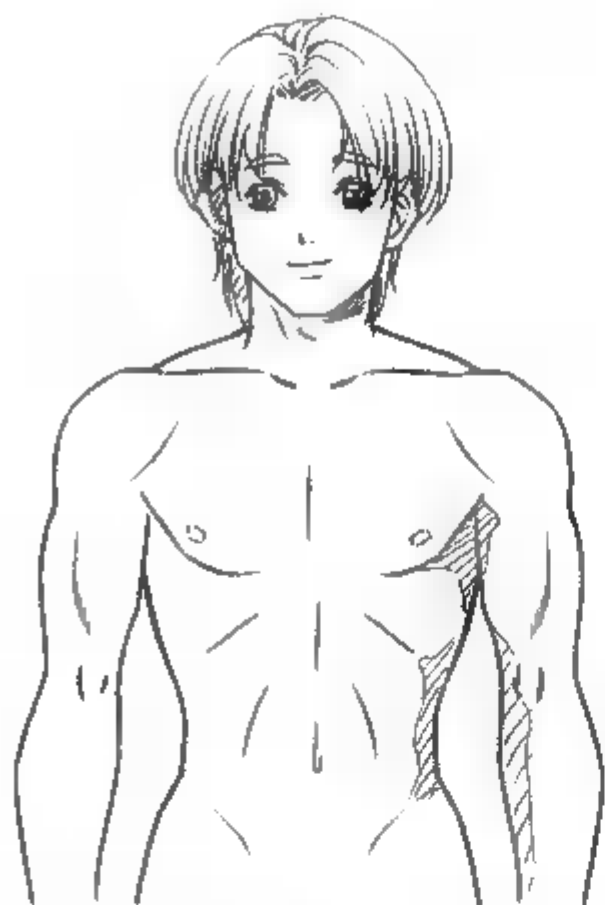
结实体型的基本特征与应用

结实体型人物常用来表现行动派人物。他们通常肌肉发达，运动能力强。在身体的表现上，画出筋肉的感觉，用较大起伏感的线条突出表现出清晰的骨骼与肌肉。

结实体型的基本特征

结实型人物一般肌肉较为发达，身体较一般人更为粗壮，故而给人结实的感觉。

1 结实型人物采取开阔性姿势更能表现人物的体型。

2 根据结构绘制人体时，注意把肌肉画得明显一点。

3 擦除掉多余的辅助线以后，可以用排线为人体增加阴影，使人物更为立体。

不同角度的结实型人物

结实型人物的正面可以清晰地看到起伏有致的肌肉。

1 先画出人物的大概形体，注意身体比较结实。

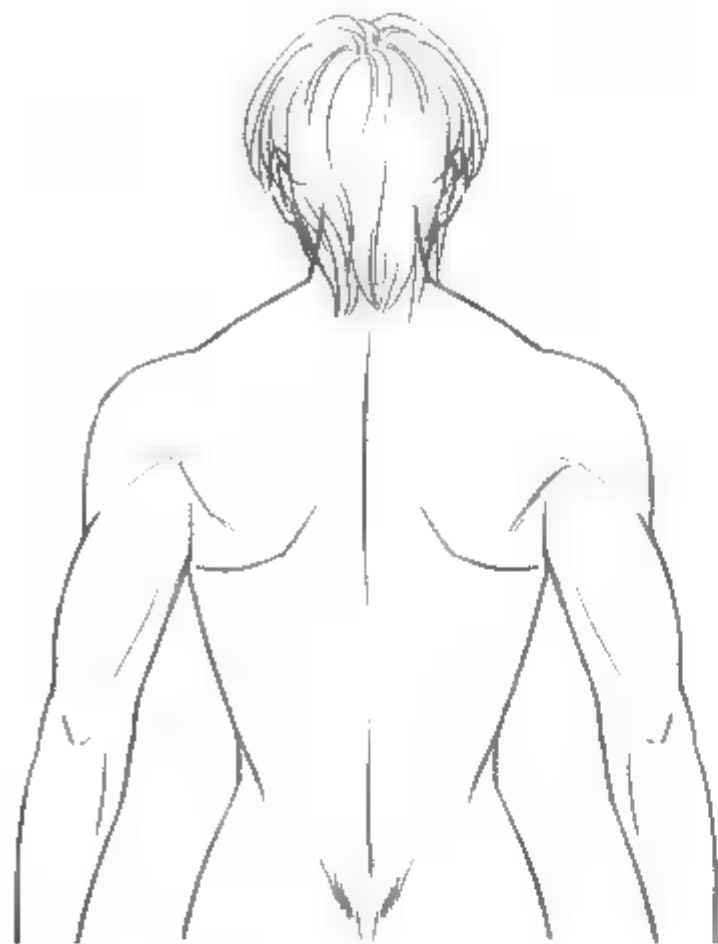
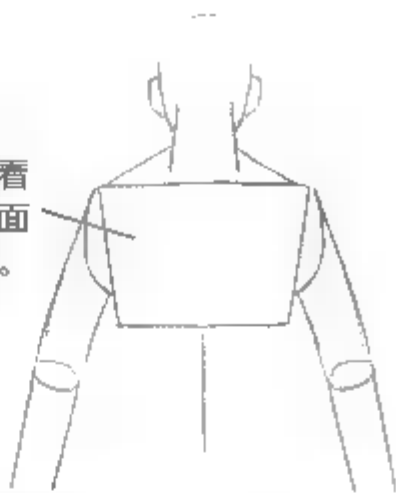
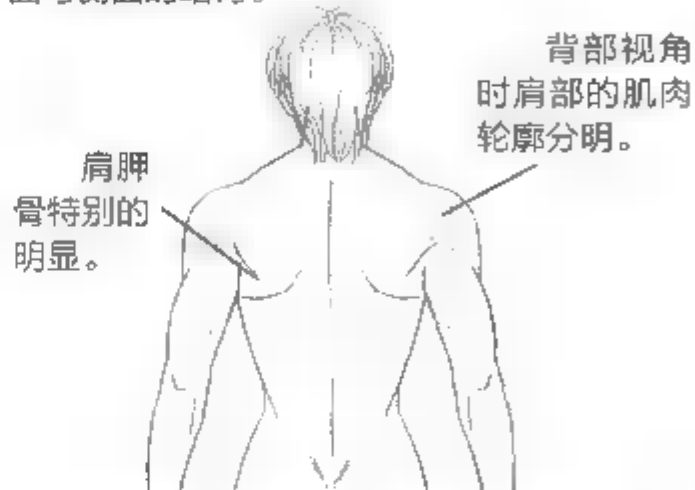
胸部的胸大肌特别突出明显。

腰部无一丝赘肉。

2 根据结构继续刻画人物较为精细的部分，注意肌肉的形态位置要刻画清楚。

结实型人物的侧面更显现肌肉的立体，特别是肩部、腰部还有颈部。

1 先根据人物正面的结构刻画出侧面的大概结构。

2 根据结构画出具体的人物体型，注意表现出肌肉的立体感。

结实型人物的背部肌肉轮廓分明，带有一种健美的感觉。

1 画出人物背部的大致结构，形体结构参考人物正面与侧面的结构。

2 根据结构画出人物具体的体型，注意背部也有很多肌肉组织。

两种结实型人物的应用

忠厚老实型

结实型人物由于身材粗壮给人安心的感觉，可用来塑造忠厚老实型的人物。

痞子型

身材结实的人物也会让人联想到暴力，结实型人物用来塑造暴力型人物也不会有违和感。

描绘结实体型的注意事项

结实体型人物中，男性与女性的表现也有所区别。其中，男性要比女性更加突出肌肉和骨骼，强调肌肉要画出人物的厚度。

结实型男性与女性的特征

结实型女性的特点是身材性感而又健美，肌肉明显但是不乏柔美。

结实型男性的特征是形状分明而又健美的肌肉与结实的体格。

结实型女性的绘制要点

1 先画出人物手部的大概轮廓。

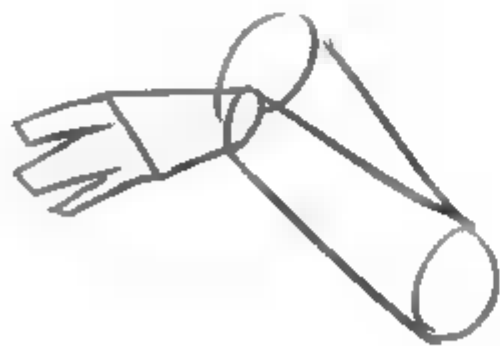
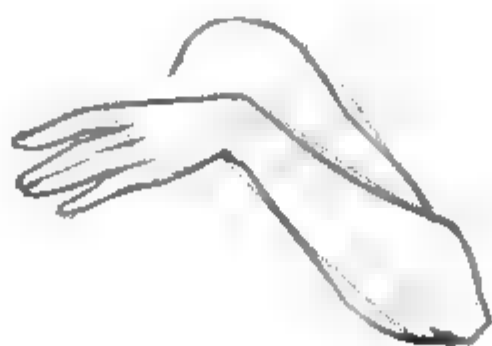
2 根据手部轮廓画出手掌的形状，注意女性的手指都圆润且纤细修长。

3 虽然结实型人物的肌肉都较发达，但是手腕没有明显的肌肉包裹，女性的手腕依旧纤细。

绘制结实型女性时要注意这类人物虽然肌肉发达但是身材依旧以修长为主。

绘制上半身时要注意肌肉只是外附在骨骼之上，并不影响人物的骨骼形态。

根据骨架画出人物的肌肉起伏，注意肌肉是后来添加并非在绘制骨骼阶段就开始画。

女性的腰部就算是肌肉发达也会显得纤细。大腿根部是身体肌肉最为发达的部分之一，比较粗壮。

1 绘制出人物的手臂结构。

2 根据结构为人物骨架加上手臂部分的肌肉。

3 擦除多余的辅助线条，检查完成图有无遗漏与错误。

结实型男性的绘制要点

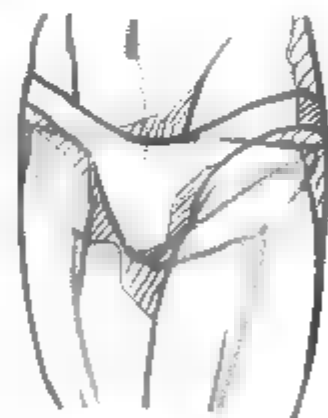
1 用几何体表示出手的形状。

2 根据结构画出手掌部分的具体细节。注意男性的手掌棱角分明，手指较为粗短。

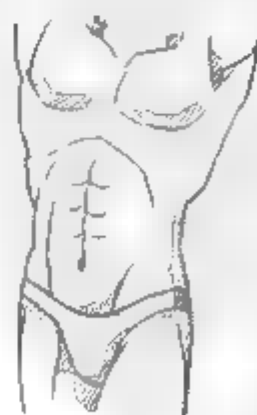
3 男性天生骨架粗大，所以与手掌部位连接的腕部要比女性的粗壮。

绘制结实型男性时要注意肌肉的形状与位置要准确。

绘制身体的结构时注意肌肉并不影响骨架结构。

根据身体结构画出人物身体的肌肉。

男性的臀部比女性窄，但是大腿比女性的更为粗壮。

1 绘制出人物躯干的骨架结构。

2 根据结构为人物的躯干添加清晰明了的肌肉结构。

3 擦掉多余的辅助线条，检查人物躯干部分结构有无遗漏。

同年龄人物的结实型表现

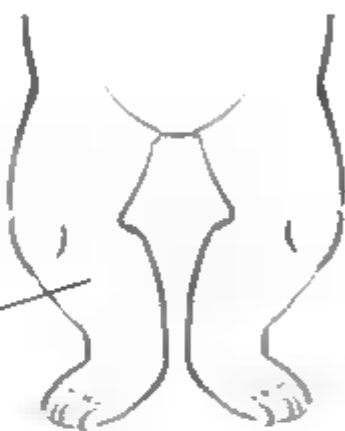
结实体型的人物在年幼的时候身体还没有发育成熟，只要画出身体轮廓的形状就好。从少年时期起，特征逐渐明显，肌肉和骨骼渐渐发育成熟，到了老年则看起来明显比其他同龄人结实和健康。

结实型人物婴儿时期的表现

结实型人物在婴儿时期体型与一般婴儿区别不大。

婴儿时期的脸蛋都圆乎乎的。

婴儿时期的脸部会很圆润，看起来像白嫩的馒头，很可爱。

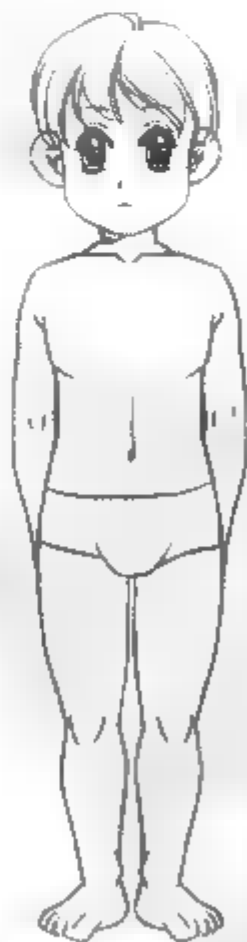
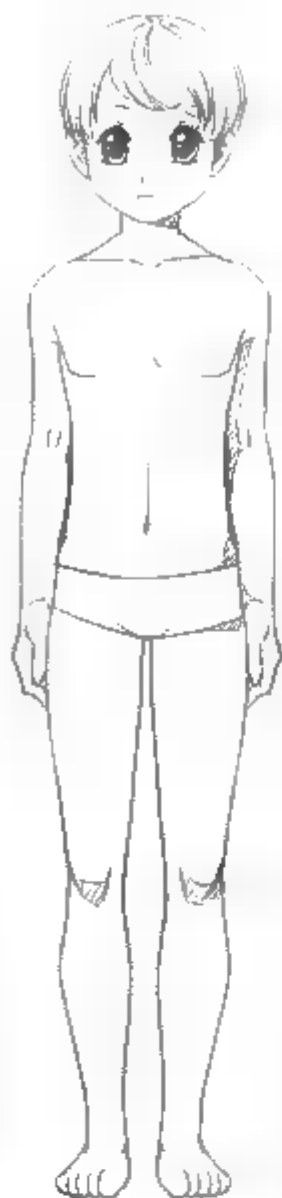
婴儿的胳膊关节位置不明显。

可隐约看到肌肉的起伏。

腿部比其他体型的婴儿更为粗壮。

结实型人物儿童时期的表现

儿童的脸部比婴儿时期成长了一些，但还是很圆。

肩膀与手臂的连接处已经能辨别三角肌的形状了。

双腿虽然还不能看清肌肉的形状，但是已经可以看到明显的起伏。

结实型人物在儿童时期四肢短小但是粗壮。

结实型人物少年时期的表现

结实型人物在少年时期相比儿童时期身高有所增加，但身形变化不大。

少年时期的脸比儿童时期长得更“开”了一些。

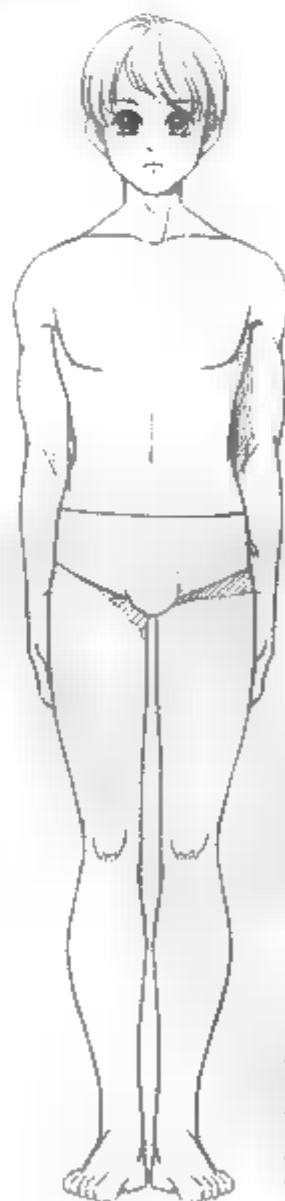
结实型人物在少年时期三角肌隐约可见。

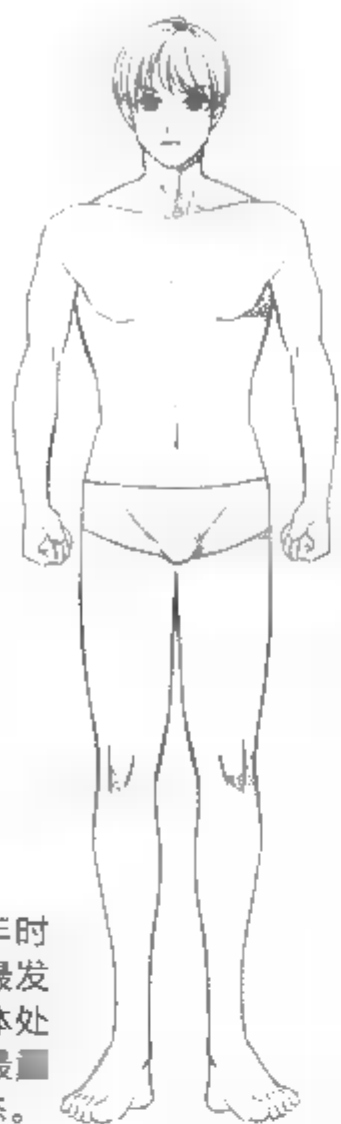
腿部已经可以分辨出肌肉的轮廓形状。

结实型人物青年时期的表现

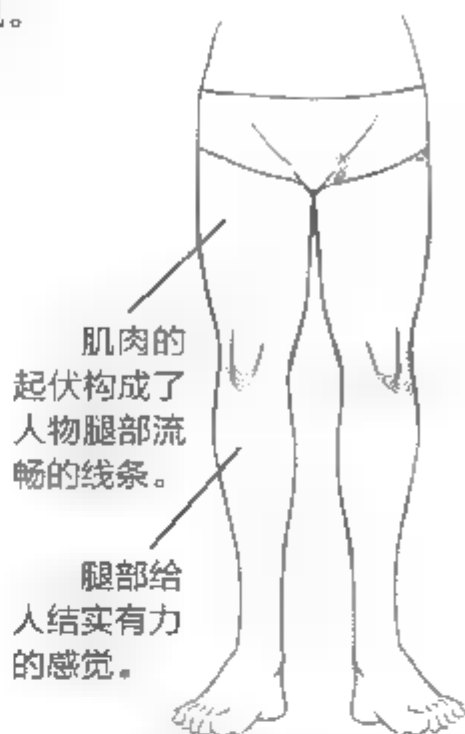
青年的脸型棱角比较分明，虽然还未脱去稚气但多了一份成熟。

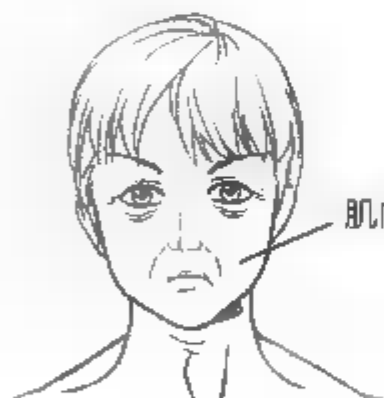
肩膀与上臂之间的肌肉纹理比较清晰。

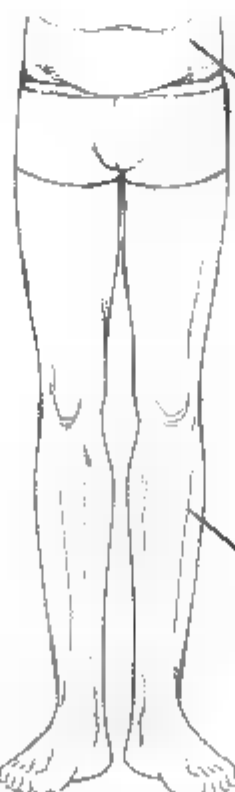
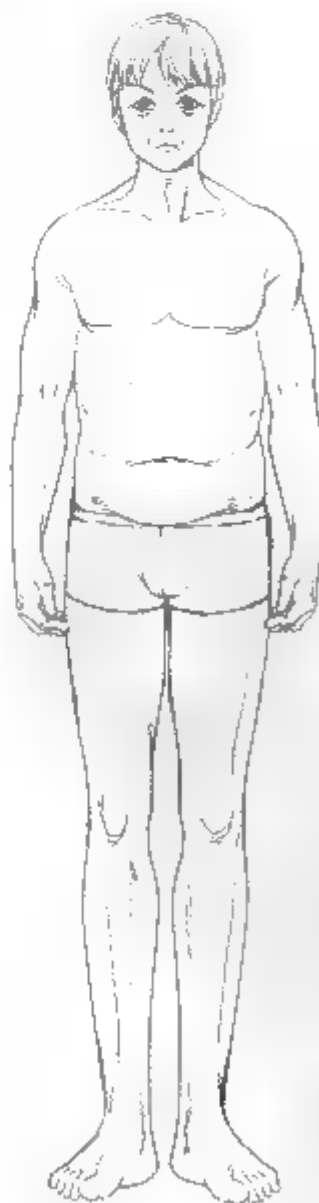
双腿更加修长，腿上肌肉增加，能更明显地看出肌肉的形状。

青年时期的结实型人物身上的肌肉已经非常明显。

结实型人物成年时期的表现

成年时■肌肉最发达，身体处于一种最■峰的状态。

肌肉比青年时期更为发达，给人以阳刚的感觉。

肩膀与手臂的肌肉隆起清晰可见。

腿部给人健美、肌肉结实的感觉。

结实型人物中老年时期的表现

面部皮肤松弛形成皱纹。

尽管衰老但是三角肌等肌肉依旧清晰可见。

中老年时期的人物尽管衰老但依旧能够直立。

结实型人物在中老年时期尽管肌肉依旧发达，但由于衰老，皮肤呈现一种下垂的状态。

第4章

塑造不同身体比例的角色

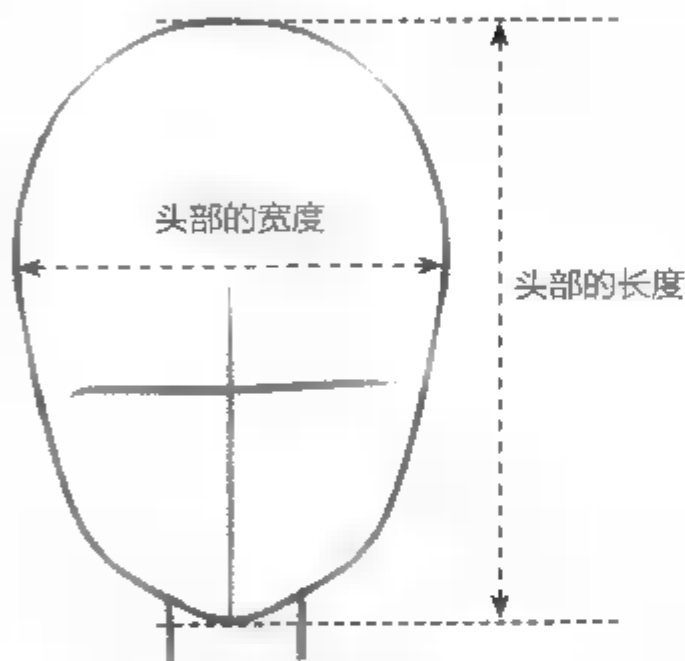
Lesson 01 身体比例的划分

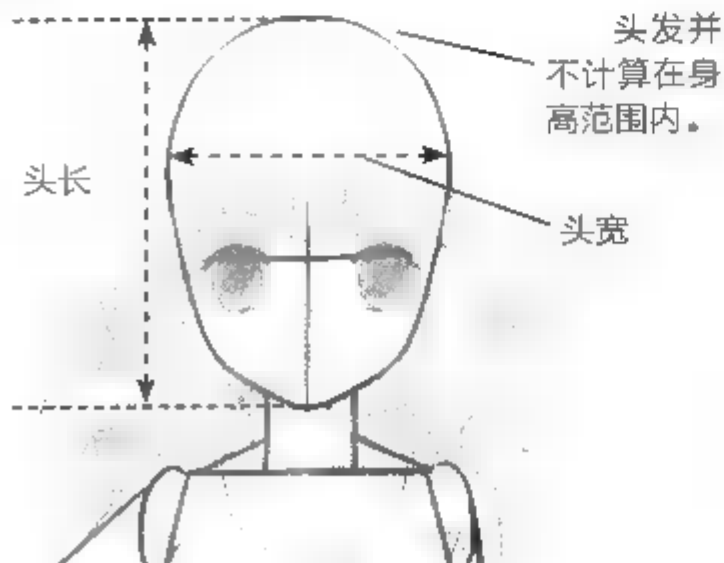
在学习绘制不同身体比例的漫画人物之前，首先让我们来学习身体比例的划分方式。身体比例是根据头部的长度和宽度来确定的，下面我们学习具体的划分方法。

根据头部长宽划分身体各部位的比例

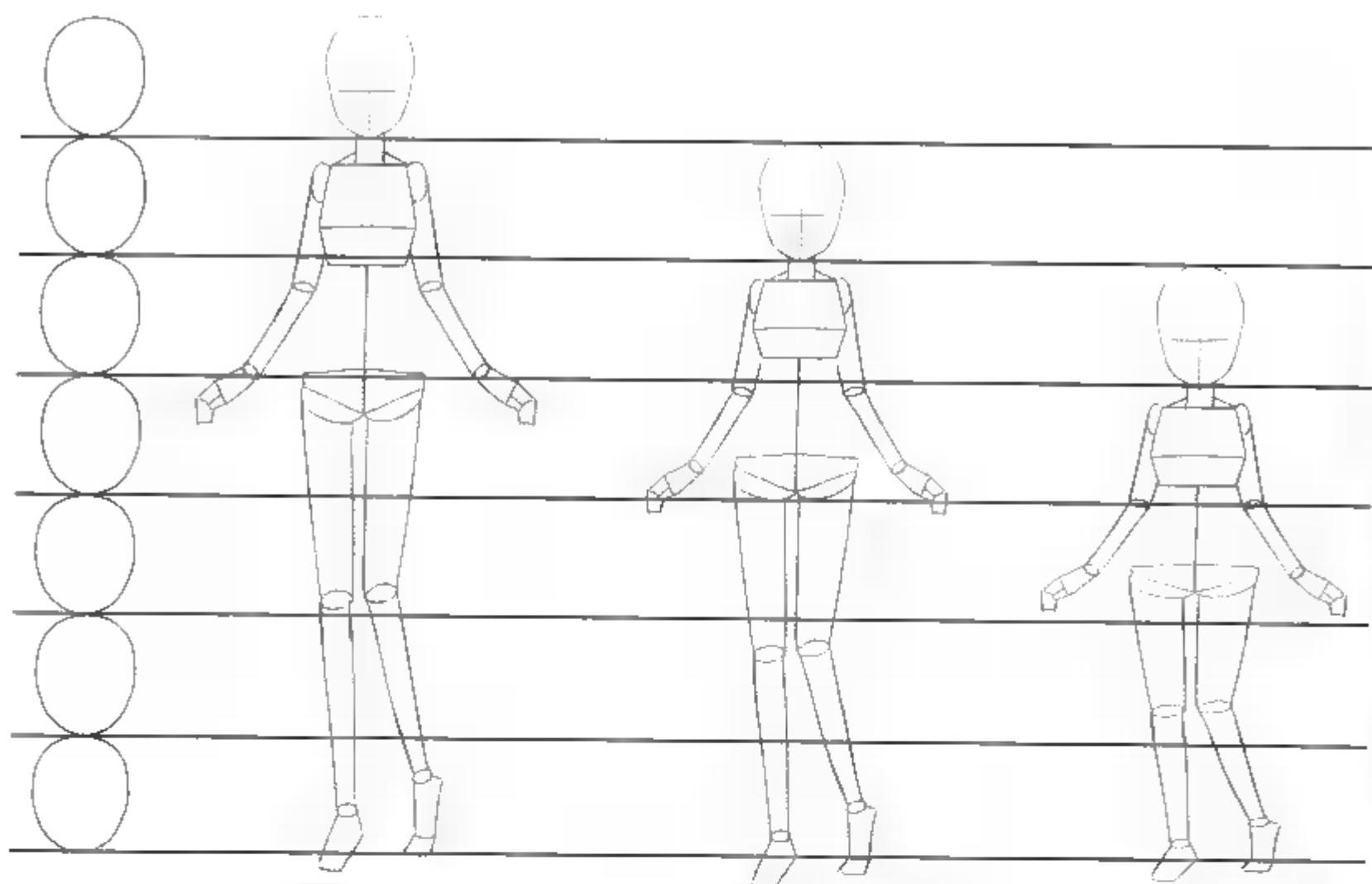
要确定漫画人物身体的长度和宽度，首先我们要决定人物头部的长宽，以此作为标准进行全身长度和宽度的确定与绘制。

确定头部的长度与宽度

头部是决定人物身体比例的重要部位。

画出头部的大概形体，头部的长度和宽度是人物身体比例的单位。

头部的长度简称为头长，头部的宽度简称为头宽。两者是绘制人物的标尺。

根据头部结构画出人物的头部。

以头长为单位，身长与6个头的长度相当的人物叫做6头身人物。

不同头身比例人物的表现

7头身人物

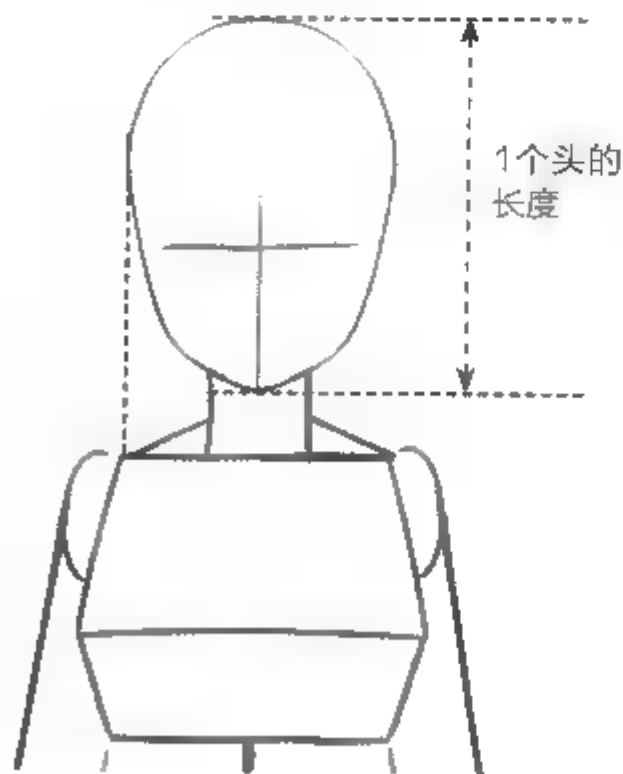
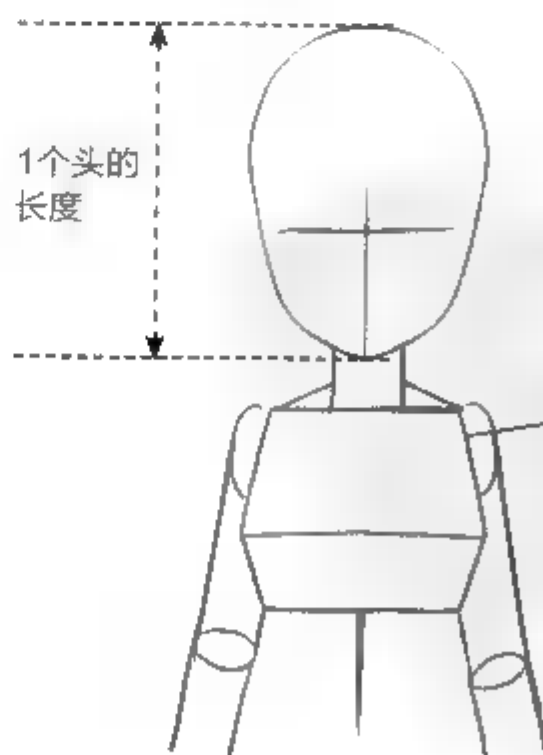
7头身是身材较为修长的人物。

6头身人物

一般女性普遍都是6头身。

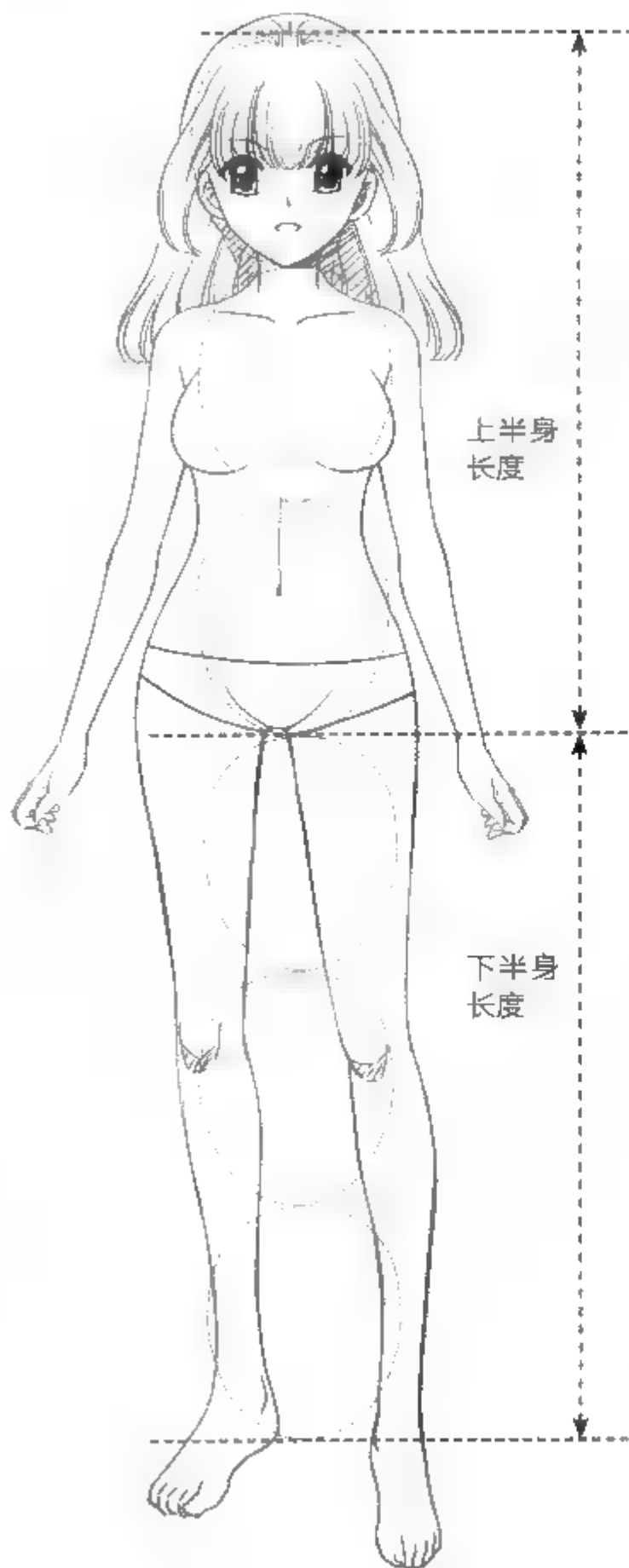
5头身人物

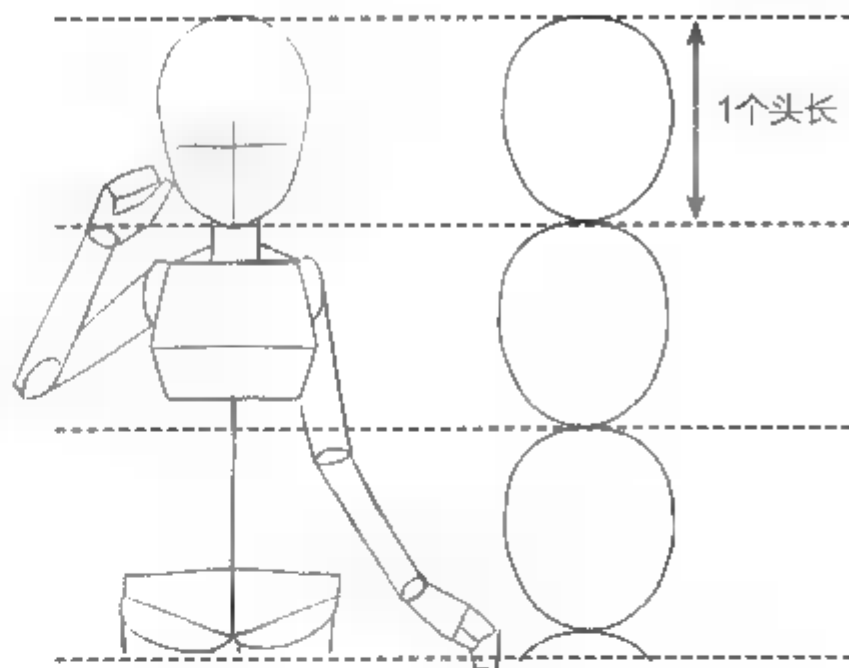
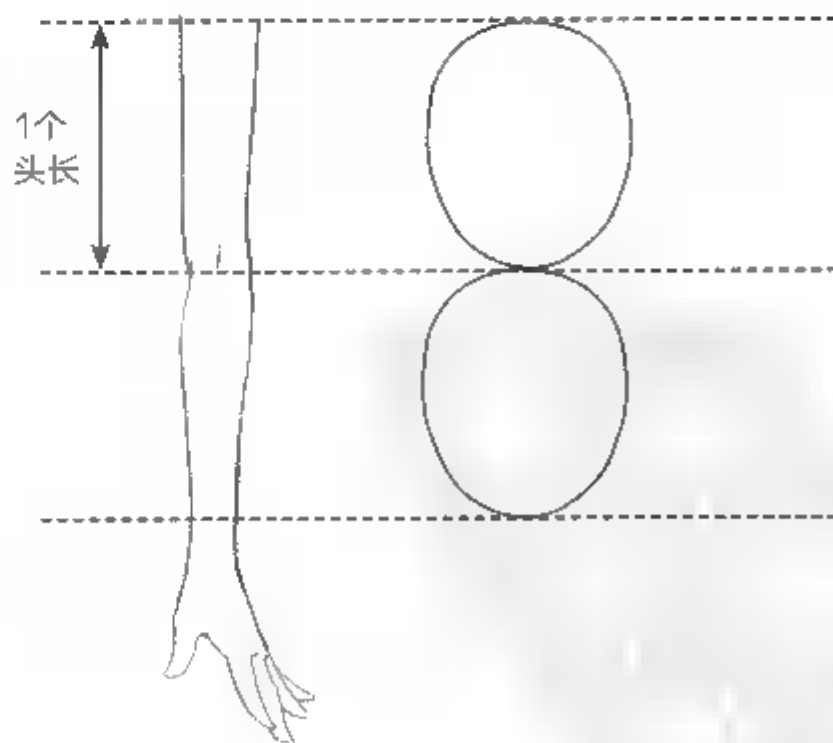
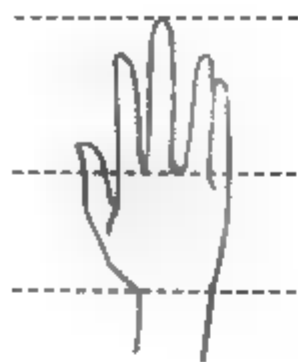
年龄较小或娇小可爱型的人物通常是5头身。

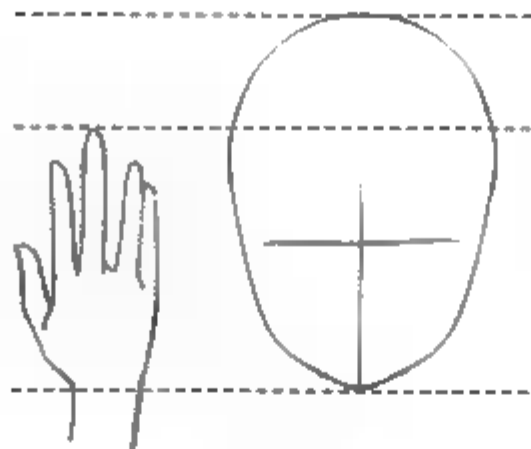
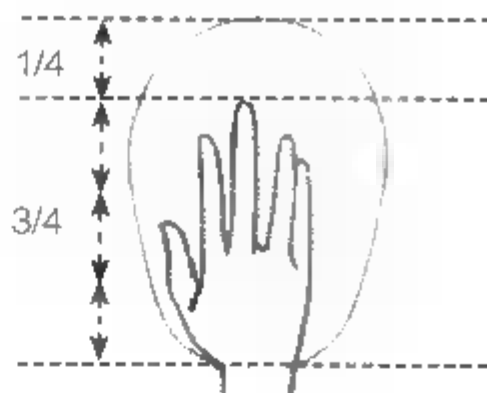
身体比例标准的变化

女性肩宽约为头宽的1.5倍，男性肩部较宽，约为头部的2倍。

当人物头身发生改变时，身体各部分的比例也会发生变化。

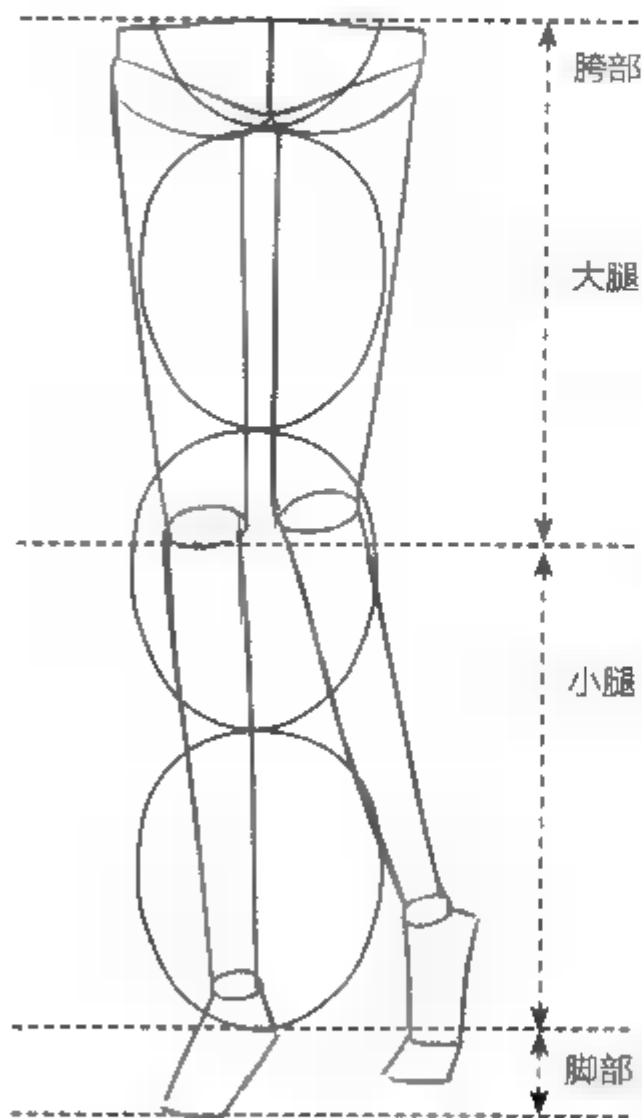
运用头长确定身体各部位的长度

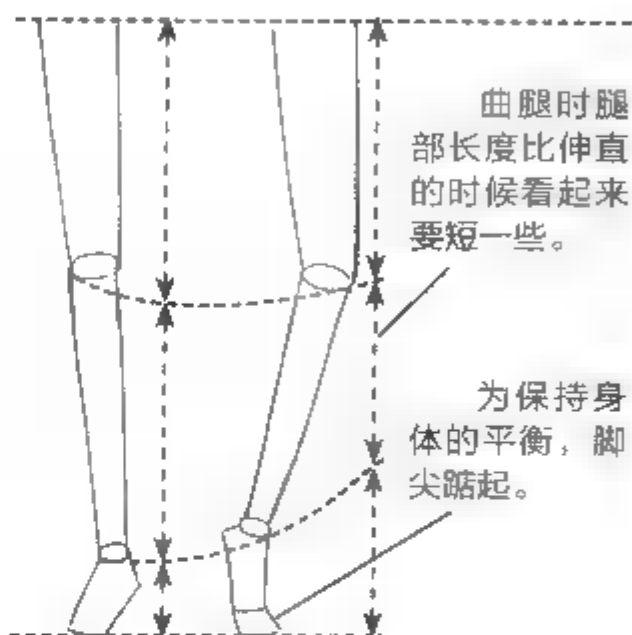
在了解了身体比例的划分方式之后，让我们来学习如何运用头部长度绘制人物的身高以及身体各部位的长度。

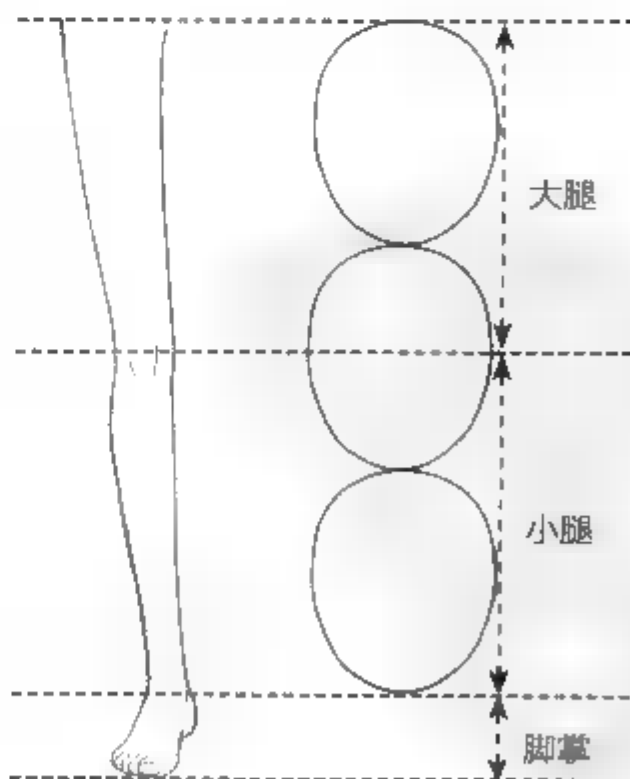
用头长确定人物的身长

上半身的长度

当我们刻画人物的时候，先要确定人物的大致身长。女性角色一般是6或7头身的高度。

6头身人物的手臂约为2个头长。

手的长度

手的长度是指从手腕到中指的长度。

手掌的长度不会超过1个头长。

手掌的长度约等于3/4个头长。

下半身的长度

人物下半身

6头身人物的下半身是从胯部开始到脚跟，约占3.5个头长。由于脚掌部位整体接触地面，故而计算下半身长度时只计算从大腿根部到脚跟处。

腿部运动会影响腿部的长度与结构。

腿的长度

腿部约为3个头长，膝盖位于腿部中间。

身体长度的变化

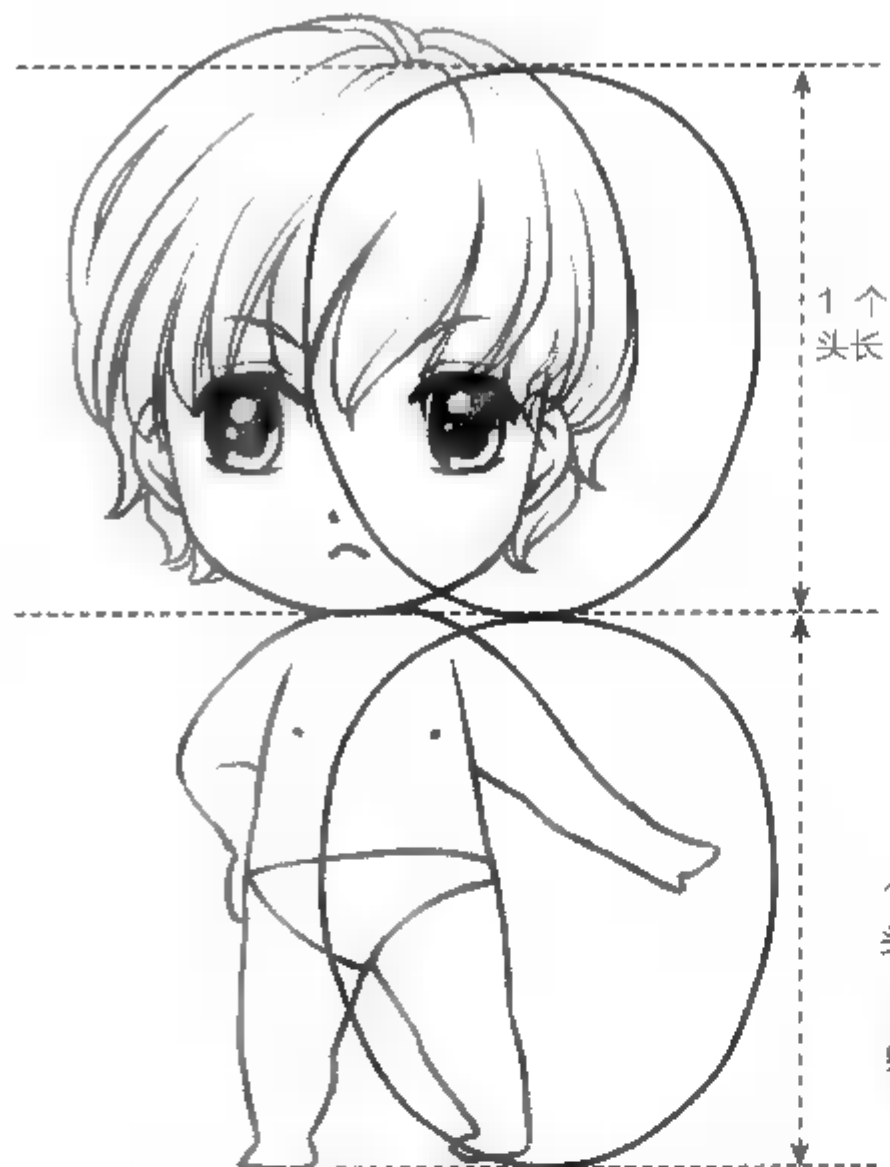
1 个头长

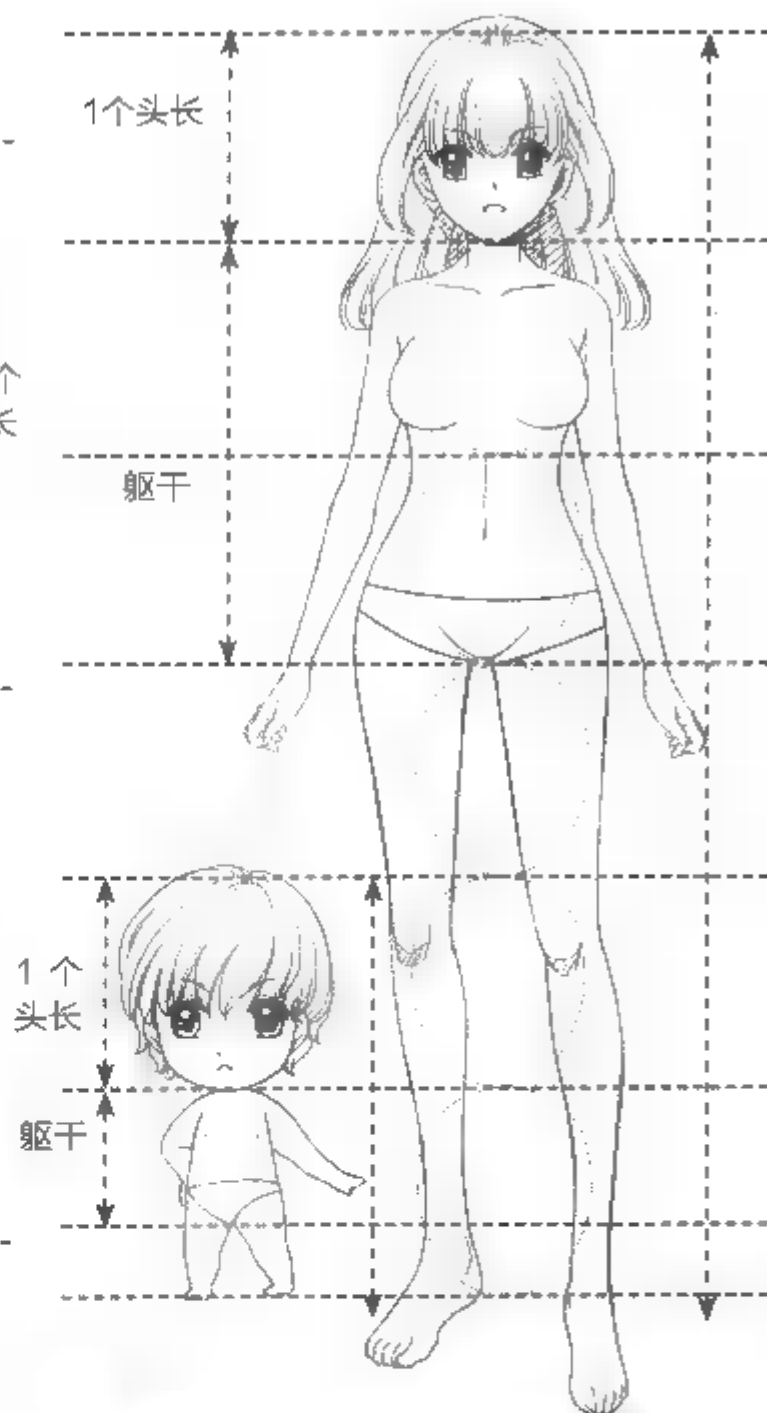
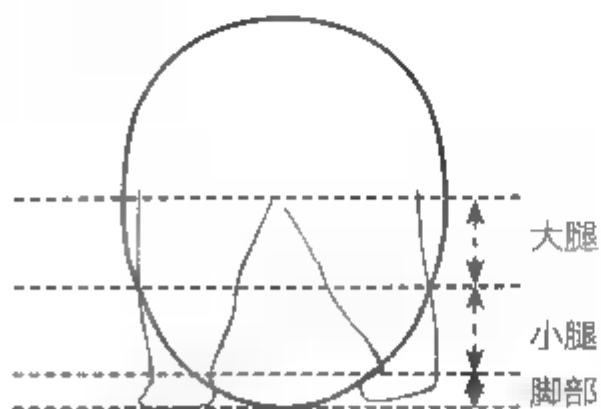
2头身人物

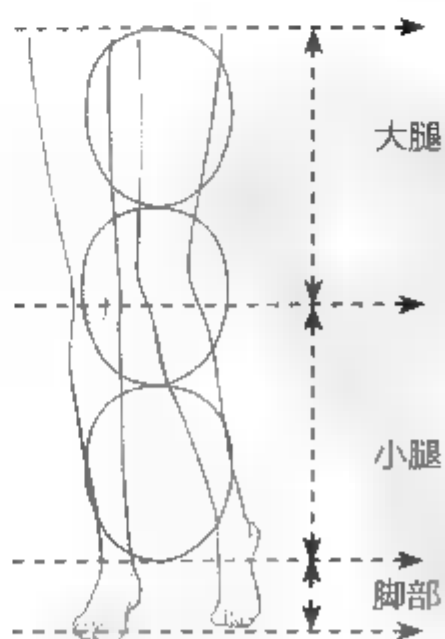
1个头长

躯干

1 个头长

躯干

2头身人物与6头身人物对比

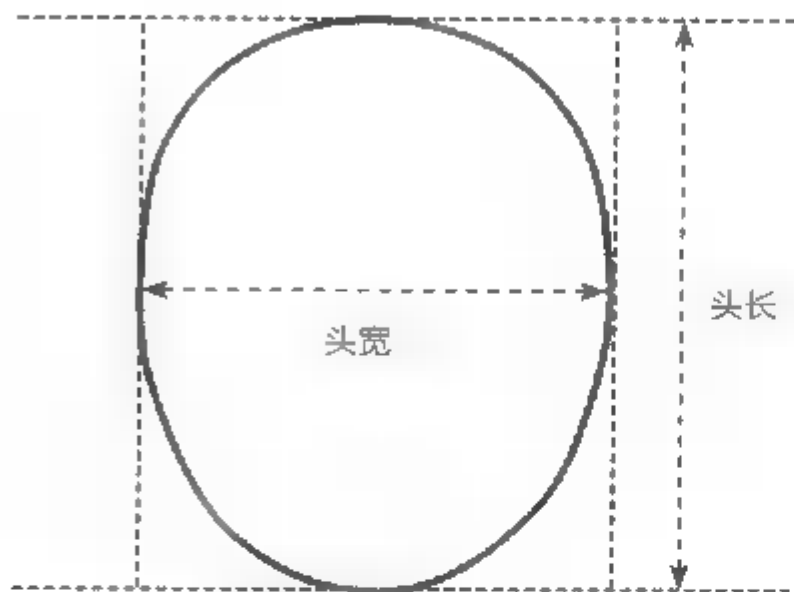
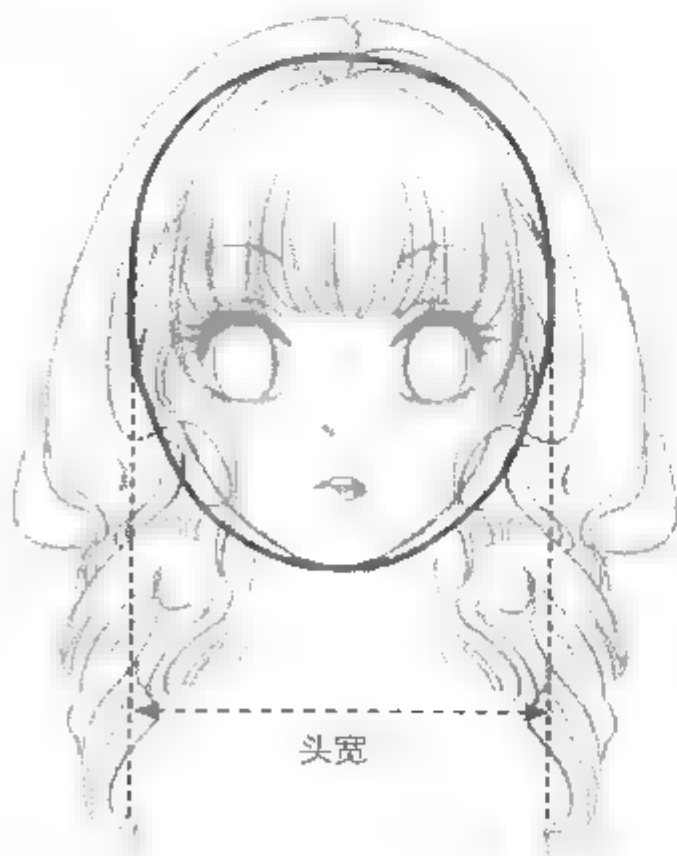
身高发生变化时，身体比例也会随之产生变化。青年的身长约是6个头长，幼儿比青年矮很多，一般使用2头身表现幼儿。

2头身人物的腿部

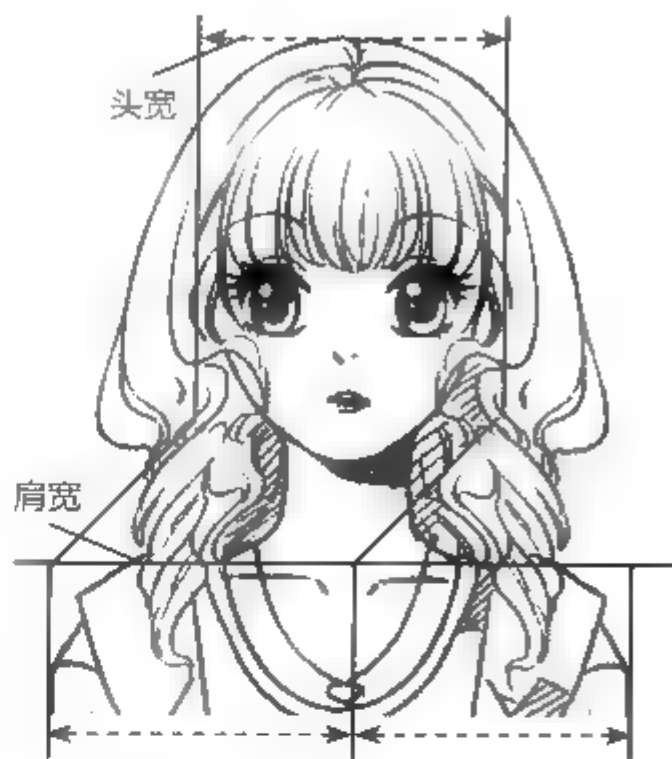
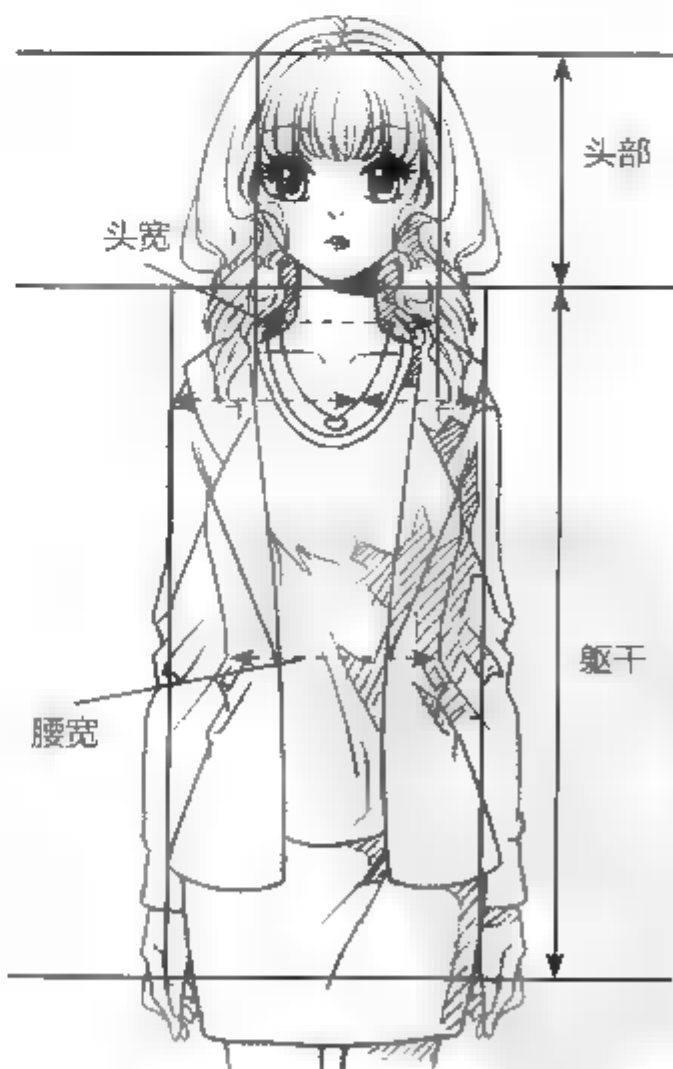
2头身人物的腿部约等于半个头长，而6头身人物的腿部约等于3个头长。

6头身人物的腿部

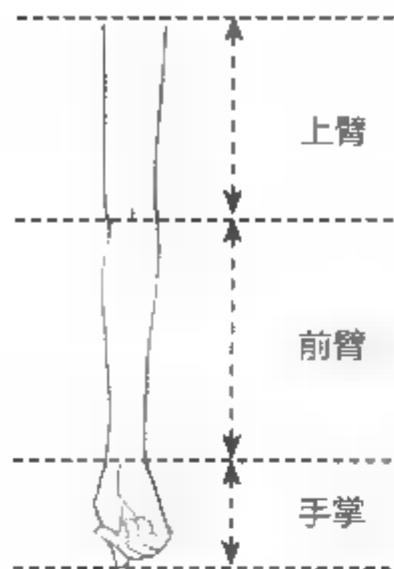
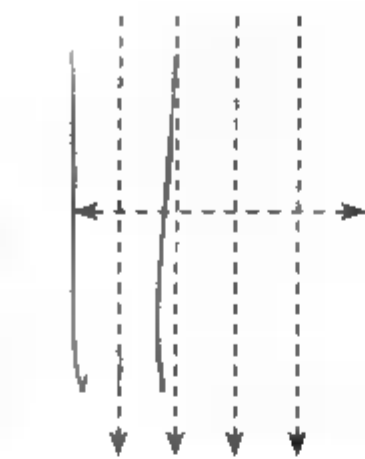
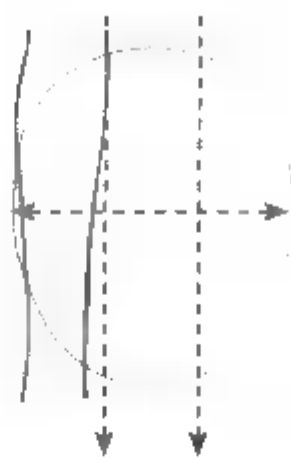
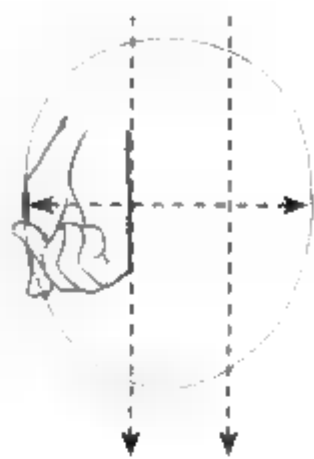
运用头宽确定身体宽度

学习了身体长度的划分之后，现在将学习的是如何运用头部的宽度确定身体各部位的宽度以及厚度。

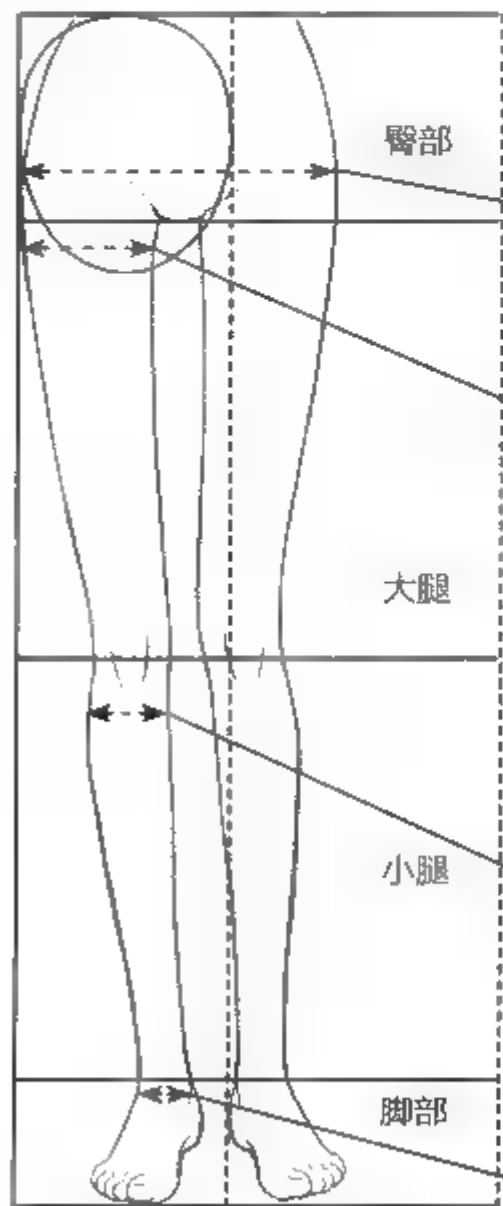
用头部确定人物的体型

头部是衡量人物身体比例的重要部位。在绘制人物时，首先要做的就是确定头部的大小。

人物的头部是椭圆形的，先画出一个椭圆形以确定人物头部的大致形态。

根据先前画好的圆圈确定人物的五官位置，绘画出人物的头部。

肩膀的宽度

肩宽等于人物头宽的1.5~2倍。

人物的躯干以肩膀为起点，向下延伸的胸部、腰部、臀部都以肩膀为衡量标准。

手臂和手的宽度

手臂分为上臂、前臂和手掌三个部分。

上臂的宽度约为头宽的2/5。

前臂比上臂更为纤细，只有头宽的1/3。

手掌的宽度与前臂的宽度接近。

下半身的宽度

臀部
大腿
小腿
脚部

臀部宽度约等于1.5个头宽。

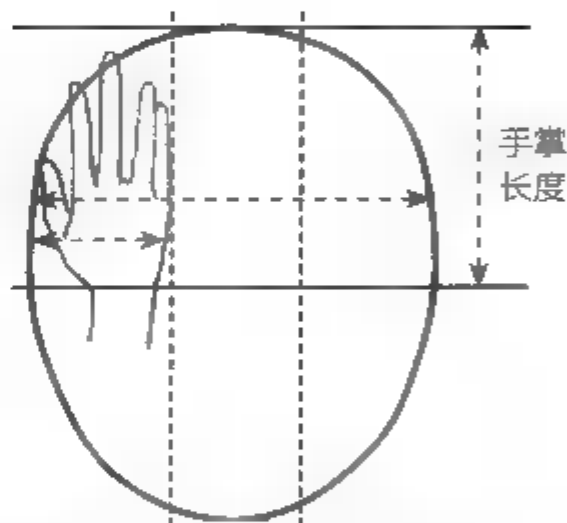
大腿宽度约等于0.5个头宽。

小腿宽度约是头宽的1/3。

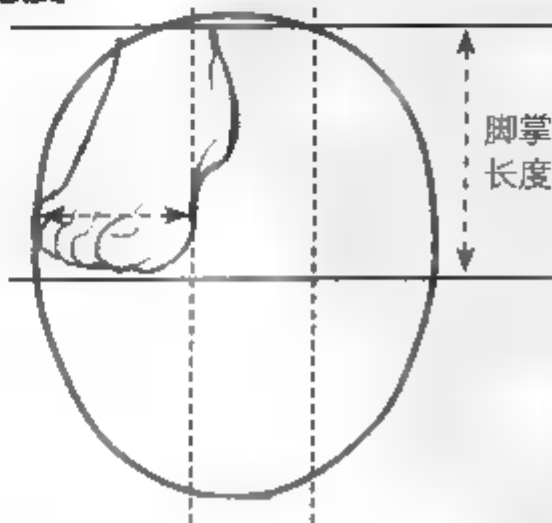
脚踝宽度约是头宽的1/4。

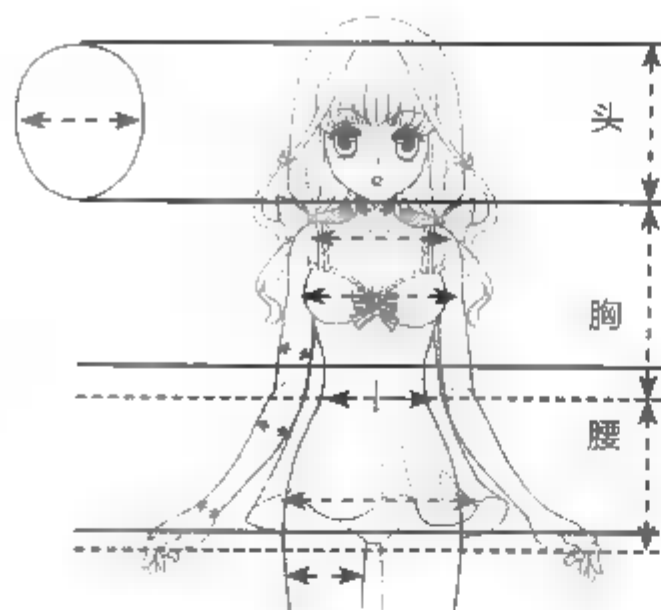
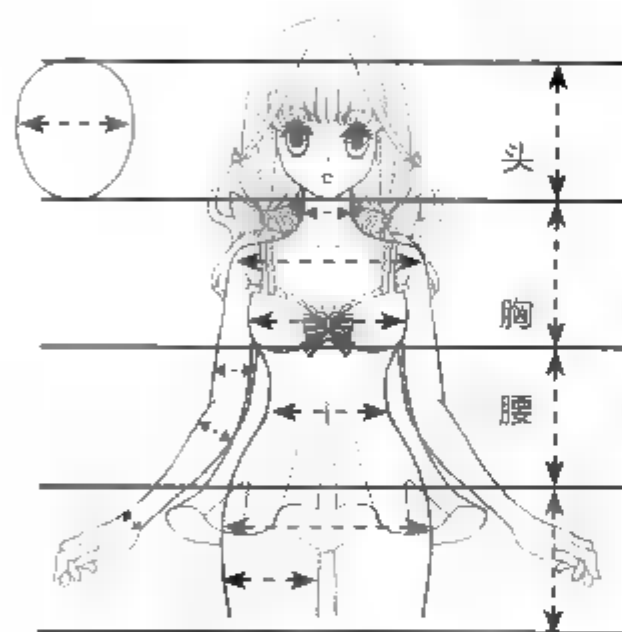
下半身由臀部、大腿、小腿和脚部几个部分组成，每个部分的粗细都不相同。

手的宽度

手掌长度

一般来说，手的宽度相当于头宽的1/3。

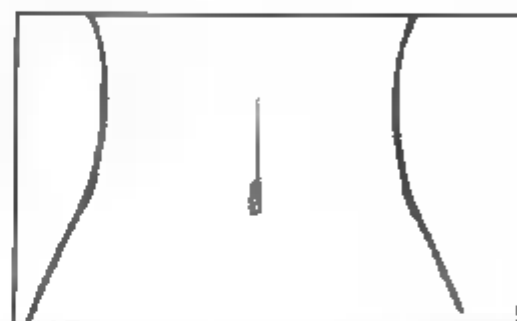
脚的宽度

脚掌长度

脚掌的宽度约等于头宽的1/3，也就是将头宽分为三等份，脚宽占其中一份。

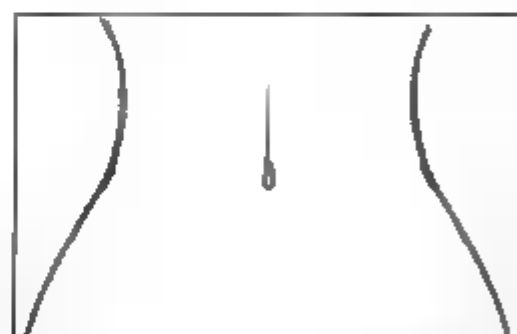
身体宽度的变化

正常比例

较丰满的身体

身体的宽度发生变化时，比例也会随之产生变化。不仅骨骼会增大，肌肉也会增加。

正常比例的肩宽是头宽的1.5倍。

当肩宽增加时，骨骼的宽度也会随之增加。

腰部由于没有骨骼支撑其外形，显得纤细。

肩宽的人物骨骼较大，腰部也会较为粗壮。

臀部由骨盆支撑其外形，正常的臀部宽度约等于肩宽。

臀部的宽度增加时，与之相连的大腿的宽度也会增加。

Lesson 02

标准身体比例人物的画法

漫画中，标准的身体比例是最为合理的身体比例。下面，就让我们来学习标准身体比例人物的基本特征和绘制要点，以及不同年龄的标准身体比例的表现。

标准身体比例的基本特征与应用

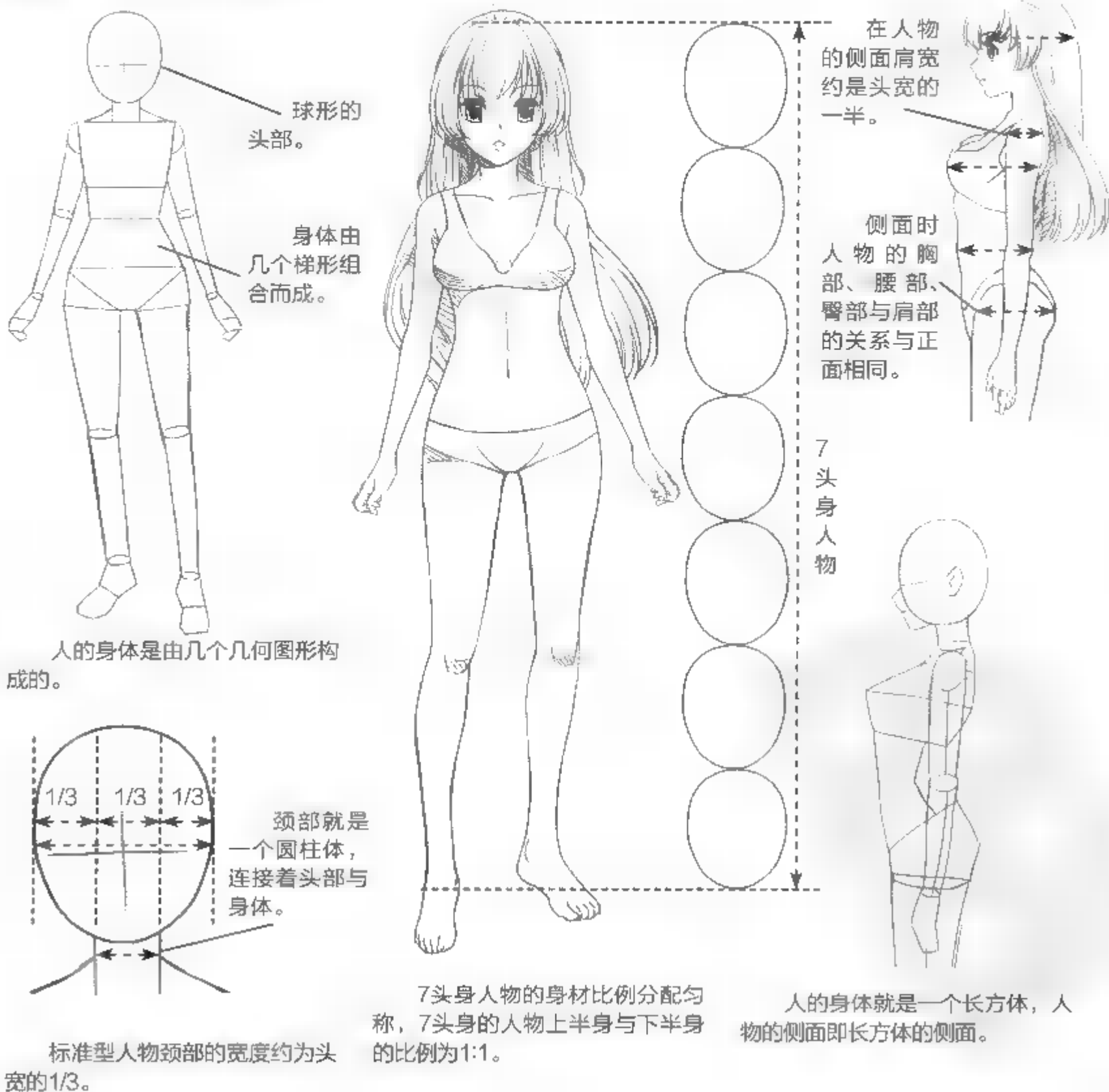
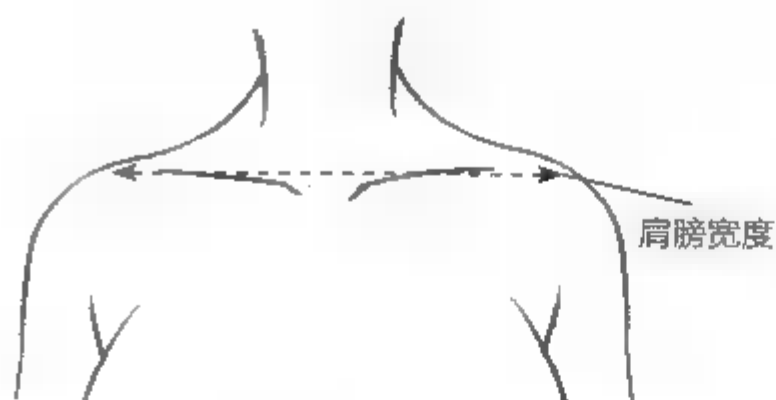
标准身体比例人物的基本特征是身体各部位的比例均衡，例如7头身人物的上半身与下半身的比例为1:1。

标准身体比例人物的特征

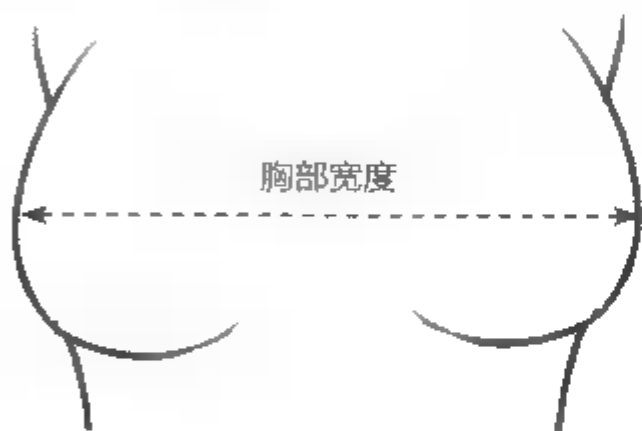
人的身体是由几个几何图形构成的。

标准型人物颈部的宽度约为头宽的1/3。

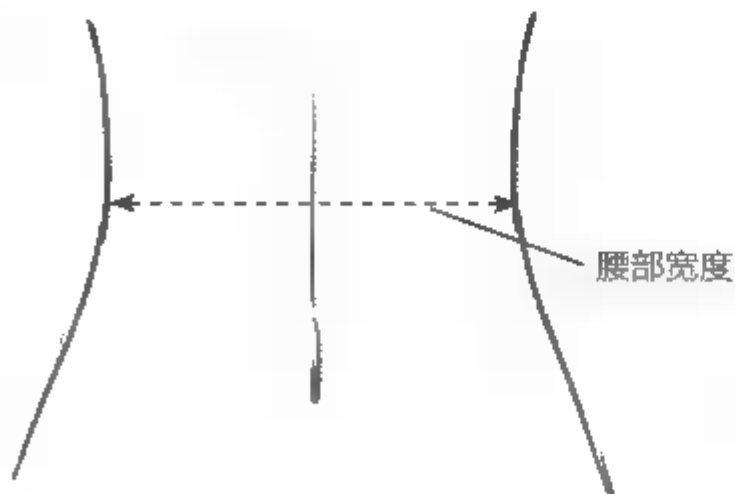
7头身人物的身材比例分配匀称，7头身的人物上半身与下半身的比例为1:1。

人的身体就是一个长方体，人物的侧面即长方体的侧面。

肩膀的特征与表现

肩宽一般约等于一个半的头部宽度。身材偏瘦弱的人物应适当删减头宽比，而身材壮实的人物则适当增加头宽比。

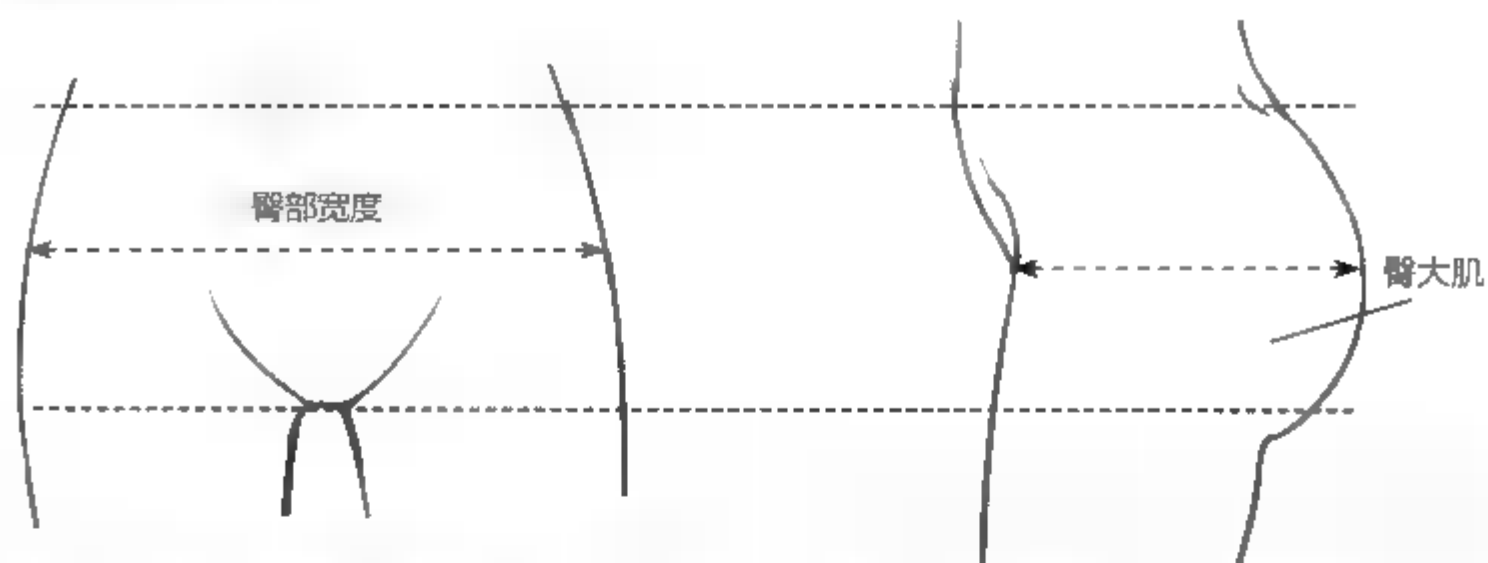
肩膀的侧面由于锁骨的突出，肩宽大约为1个头宽。根据人物的体型可做适当的增减。

胸部的特征与表现

胸部的宽度以肩宽为标准，丰满型人物的胸部宽度大于或等于肩宽，瘦弱型人物的胸部宽度则小于肩宽。

腰部的特征与表现

腰部是躯干部分最纤细的部位。刻画肥胖型人物时腰围会较粗，纤弱型人物则需要适当删减腰围。

手臂的特征与表现

手臂的长度约等于2个头长。

臀部的特征与表现

臀部是连接腰部与腿部的重要部位，■部的宽度约等于肩膀的宽度。

臀部后侧包裹着臀大肌，从侧面角度会看到■部后■浑圆挺翘。臀部的侧面宽度约等于2/3■部宽度。

腿部的特征与表现

大腿根部是腿部最粗的部位，宽度约等于臀宽的一半。

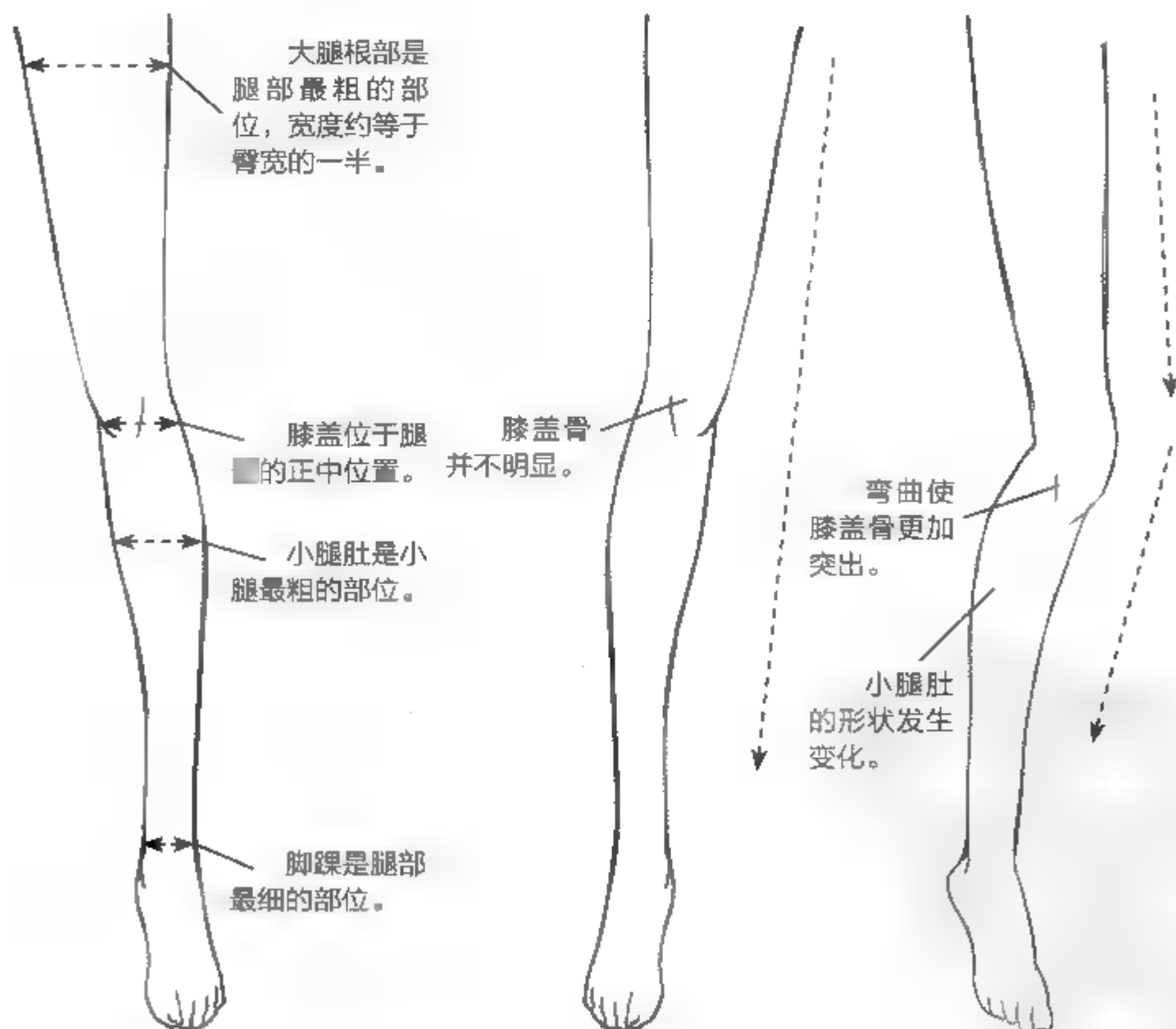
膝盖位于腿■的正中位置。

小腿肚是小腿最粗的部位。

脚踝是腿部最细的部位。

膝盖骨并不明显。

弯曲使膝盖骨更加突出。

小腿肚的形状发生变化。

腿部自上而下由■变细，膝盖位于大■根部与脚踝之间的正中位置。

腿部无动态时呈现一种直立的状态。

当腿部产生动态，结构也会发生改变，腿部弯曲的时候膝盖会变得更加明显。

描绘标准身体比例的注意事项

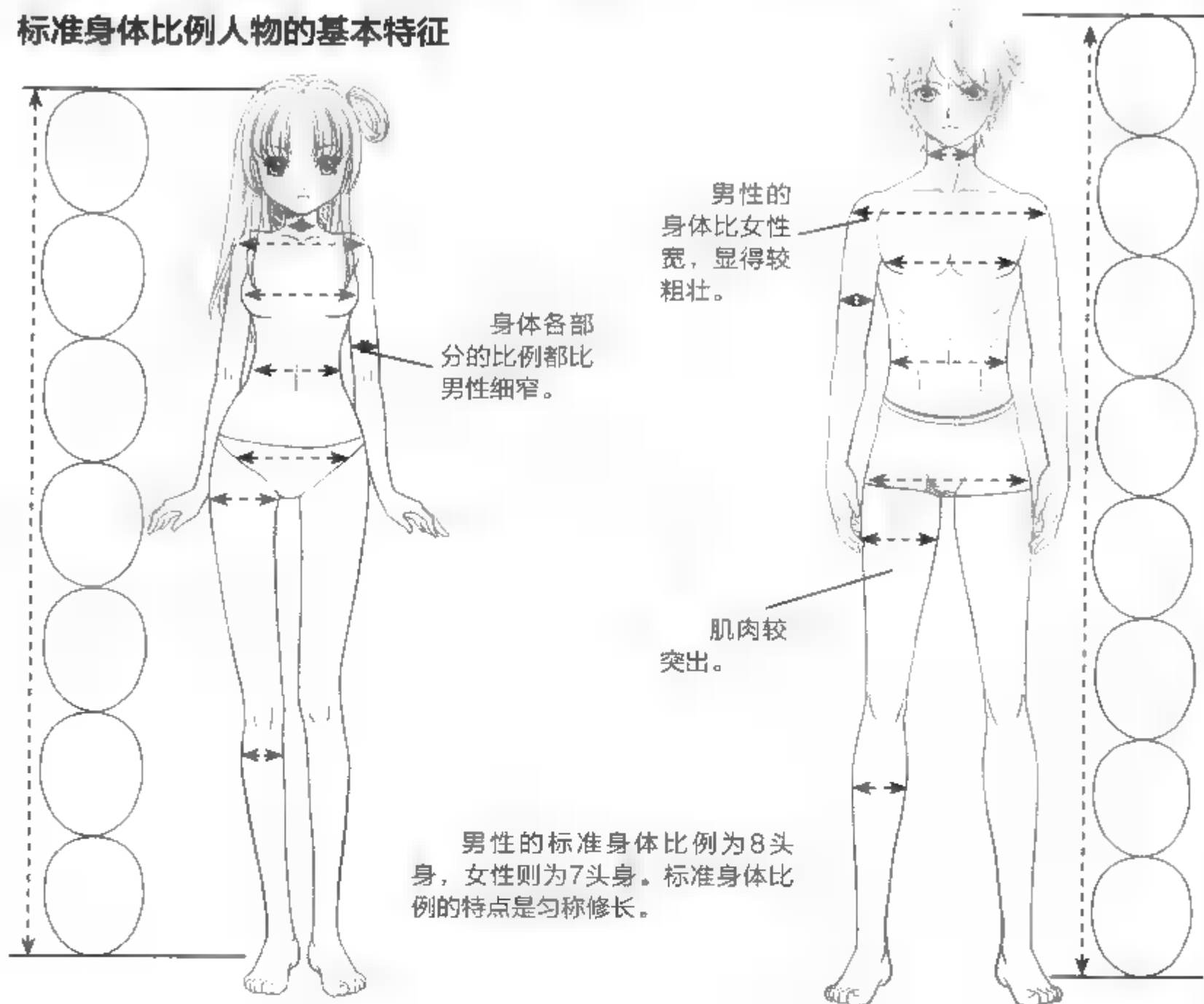
标准身体比例的人物，男性与女性的身体比例是不同的。无论是整体还是身体的各部位，男性的身体长度基本上都要比女性长，而宽度上女性也不及男性。

标准身体比例人物的基本特征

男性的身体比女性宽，显得较粗壮。

身体各部分的比例都比男性细窄。

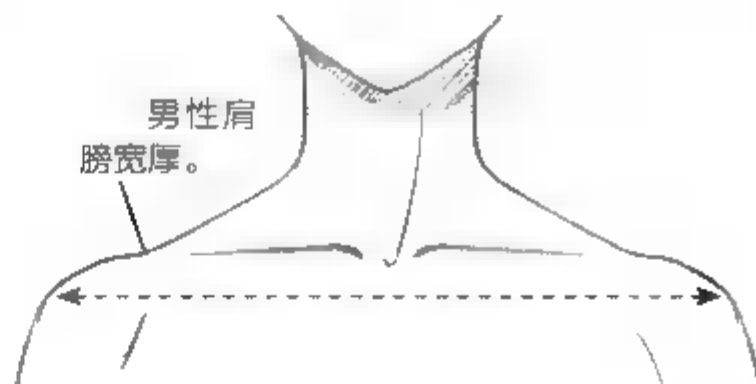
肌肉较突出。

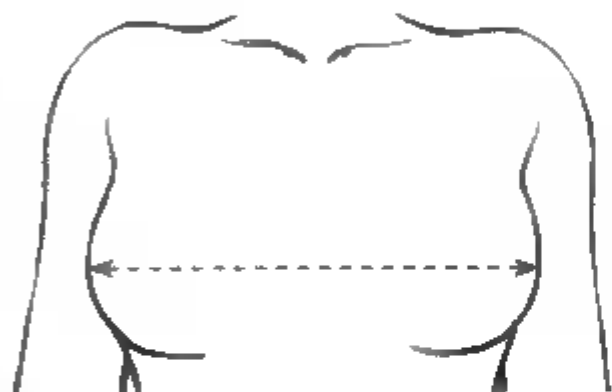
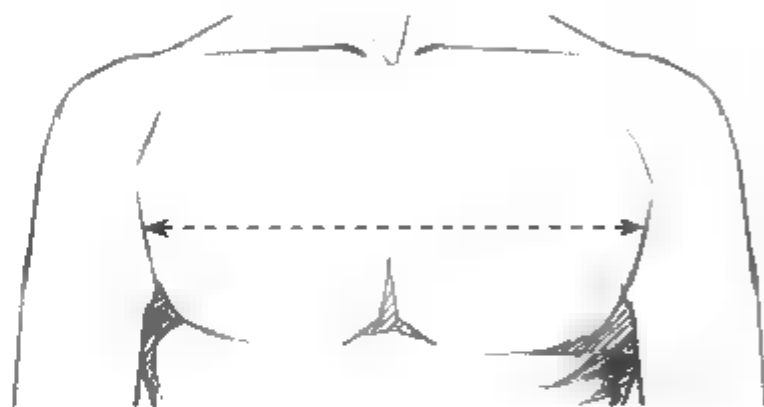
男性的标准身体比例为8头身，女性则为7头身。标准身体比例的特点是匀称修长。

脖颈的区别

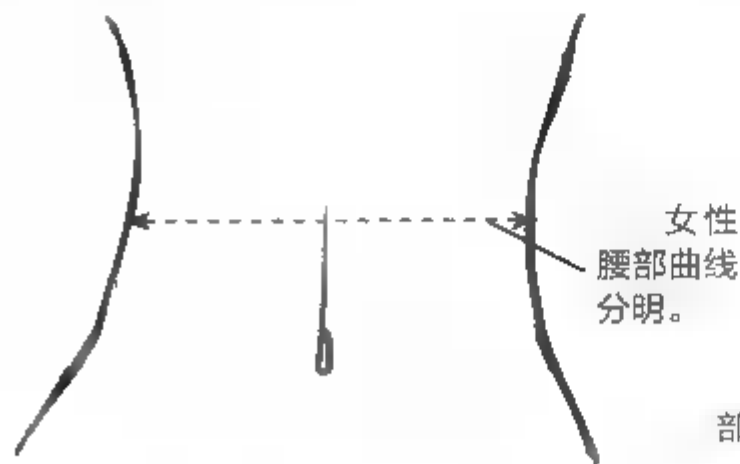
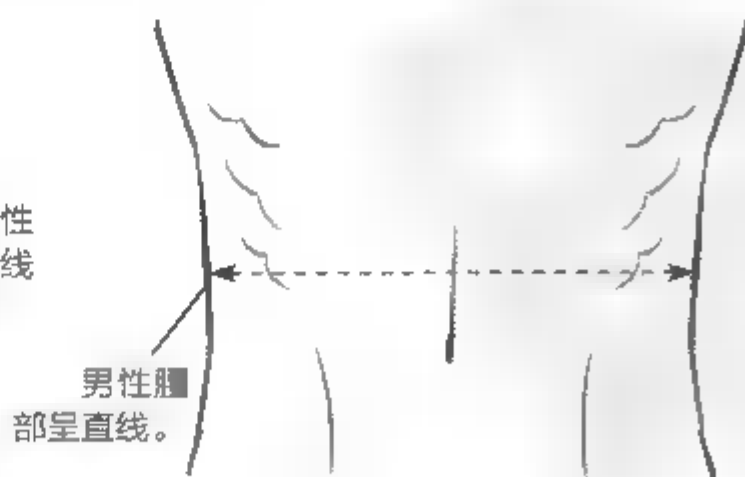
女性的脖颈受肩宽的影响，比较纤细，

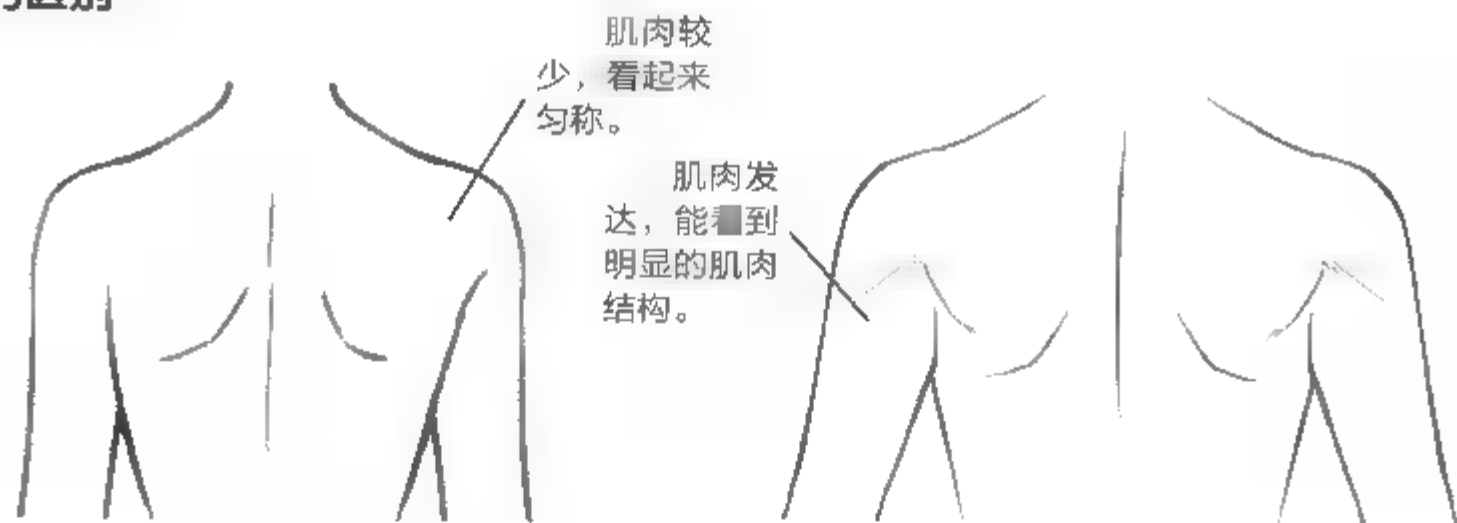
男性身材粗壮，脖颈也比女性粗得多。

肩膀的区别

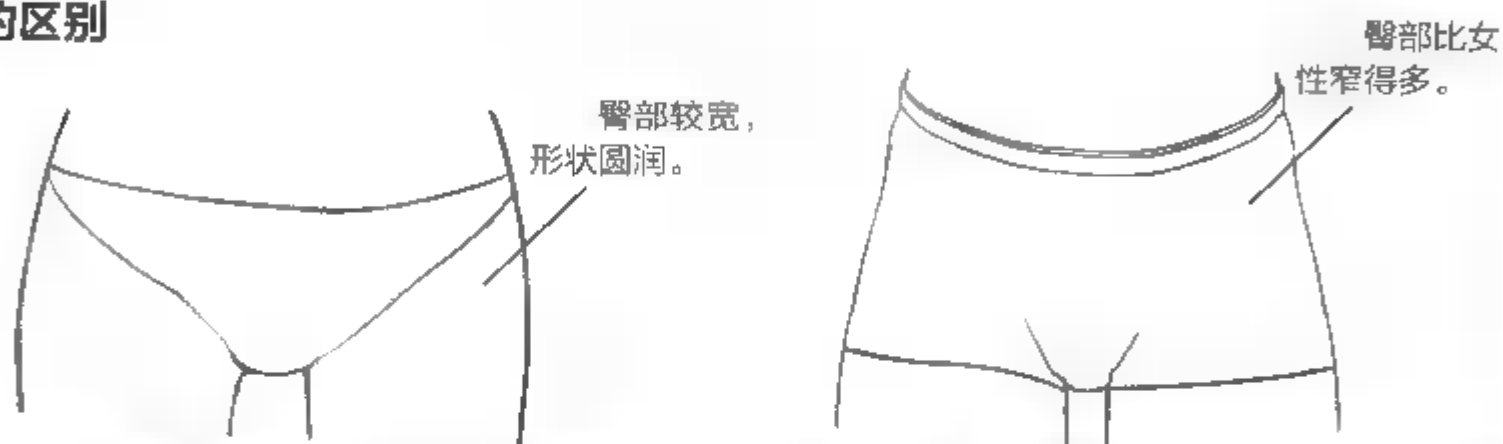
女性的肩膀比男性的肩膀圆润、窄，这是因为女性的骨骼比男性纤细。

男性普遍都骨骼宽大，肌肉较为发达。故而男性的肩膀都宽大而棱角分明，给人结实有力的感觉。

胸部的区别

丰满的胸部是女性的特征之一，胸部的脂肪堆积影响胸宽。

男性虽然胸部没有脂肪，但是男性胸部肌肉发达，而且男性本身的骨骼宽大，所以男性胸部宽度不输女性。

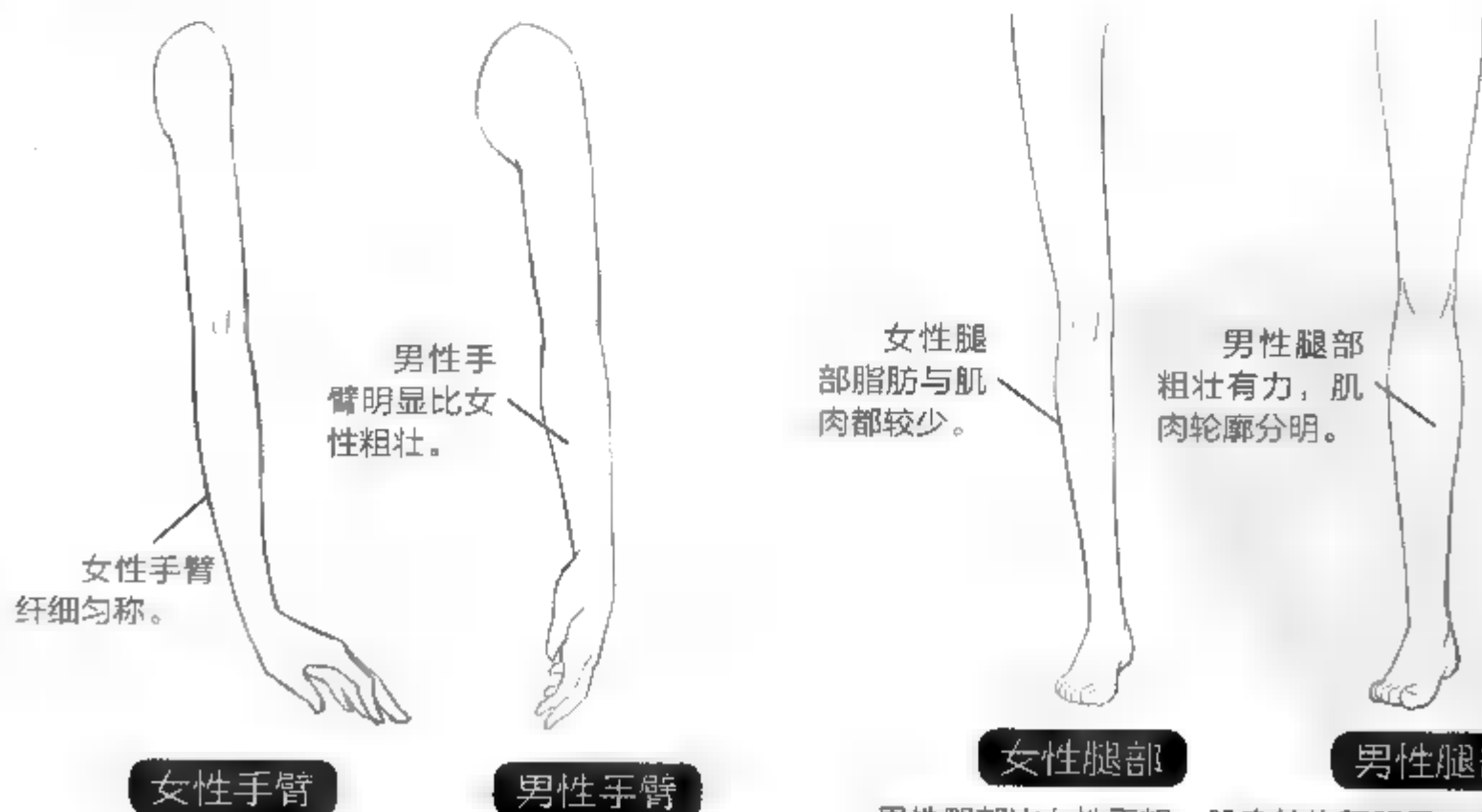
腰部的区别

女性腰部的特点是纤细修长，无赘肉。

男性由于肌肉比女性发达，使得男性的腰部比女性粗得多。

背部的区别

女性的背部没有明显的肌肉结构，整体修长。

男性肌肉较发达，背部能看到明显的肌肉结构。

臀部的区别

支撑臀部的骨盆决定臀部的大小，女性骨盆比男性宽大，故而女性臀部比较丰满。

男性骨盆窄小，臀部也以肌肉为主。男性的臀部表现为一个明显的梯形。

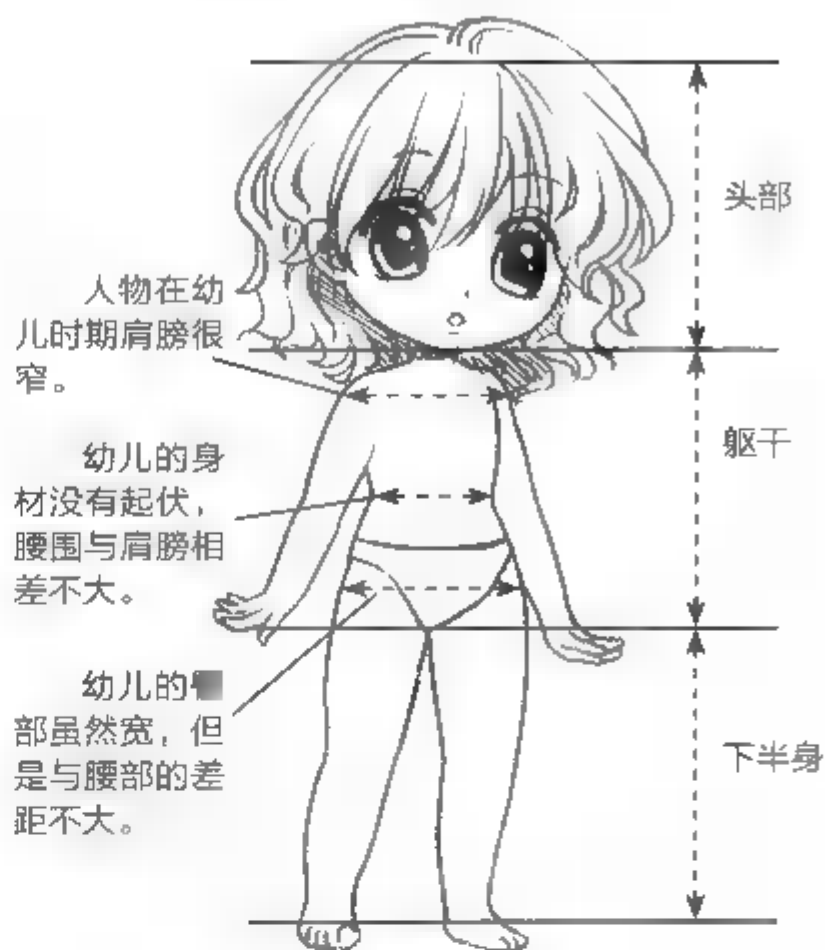
四肢的区别

女性骨骼纤细，手臂匀称修长。男性的手臂比女性粗壮，手臂的肌肉结构更明显。

男性腿部比女性更粗，肌肉结构更明显。女性的腿部更细瘦，就算长度相同，女性的腿部也给人更修长的感觉。

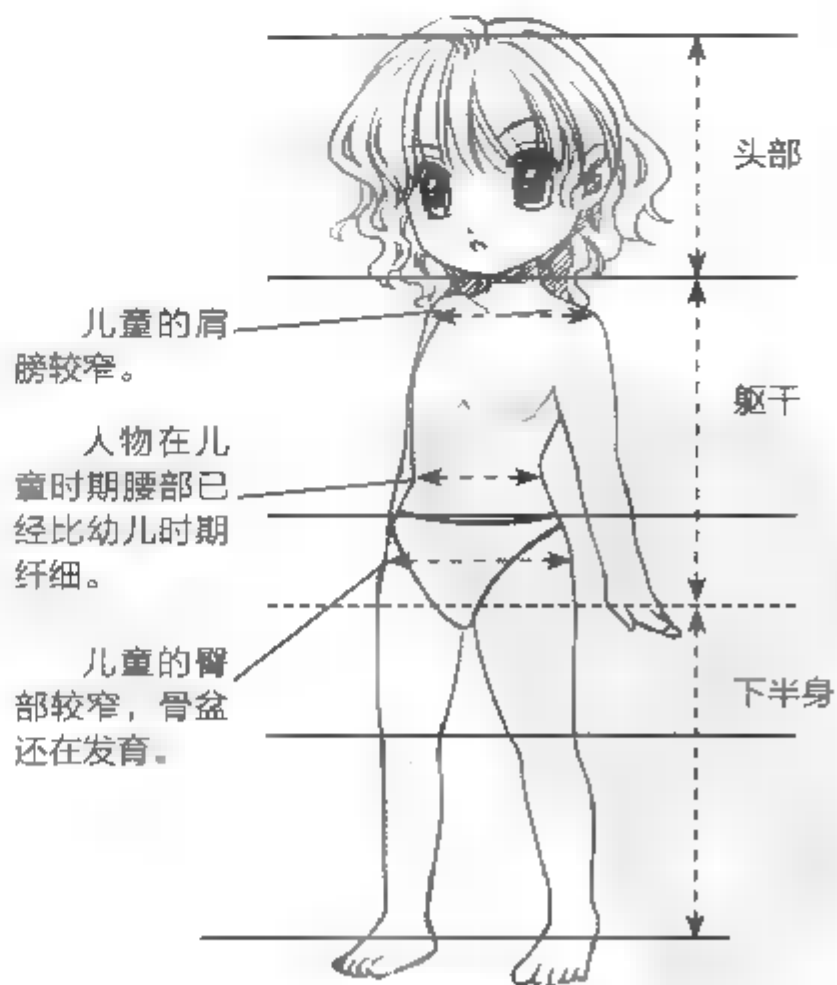
不同年龄人物的标准身体比例表现

漫画中人物在各个年龄阶段的身体比例都会变化，标准的身体比例也不例外。在每个年龄阶段，身体各部位都会因为发育程度的不同产生变化。

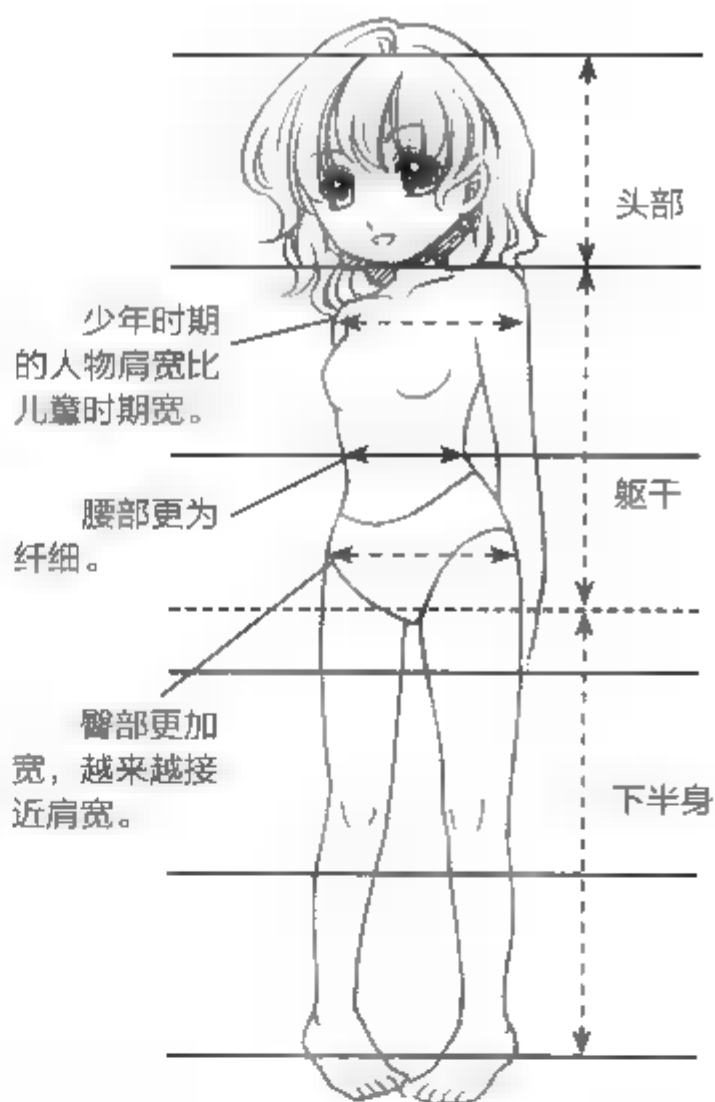
标准体型人物在幼儿时期的表现

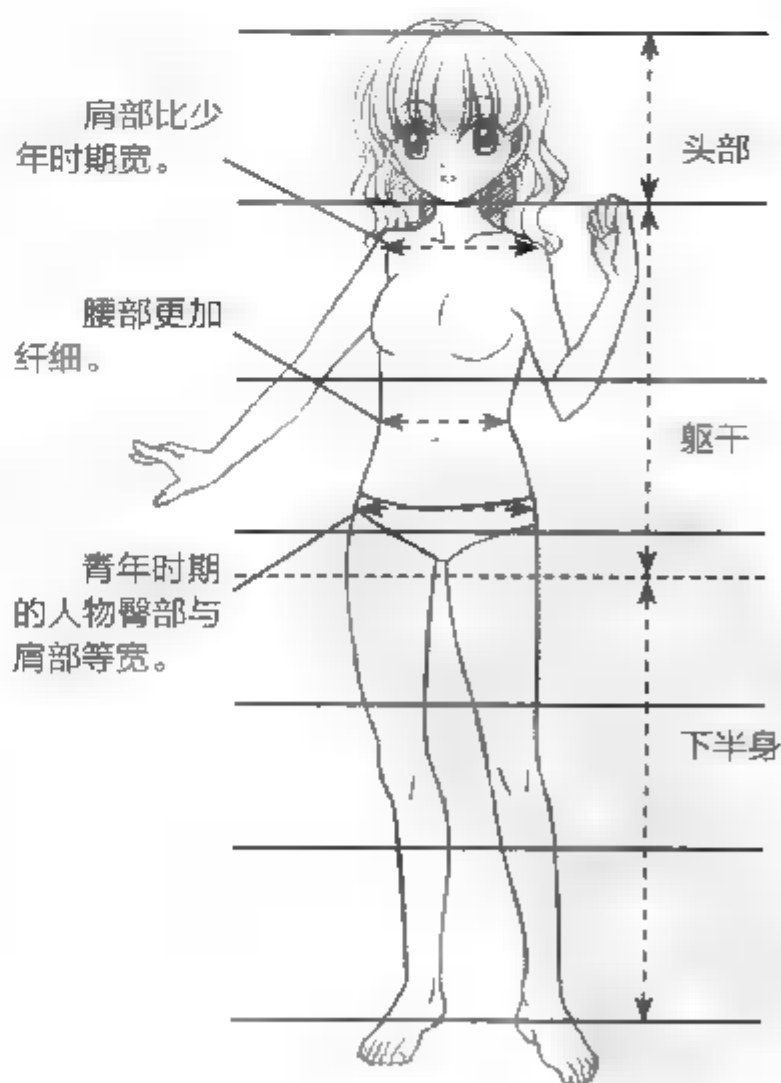
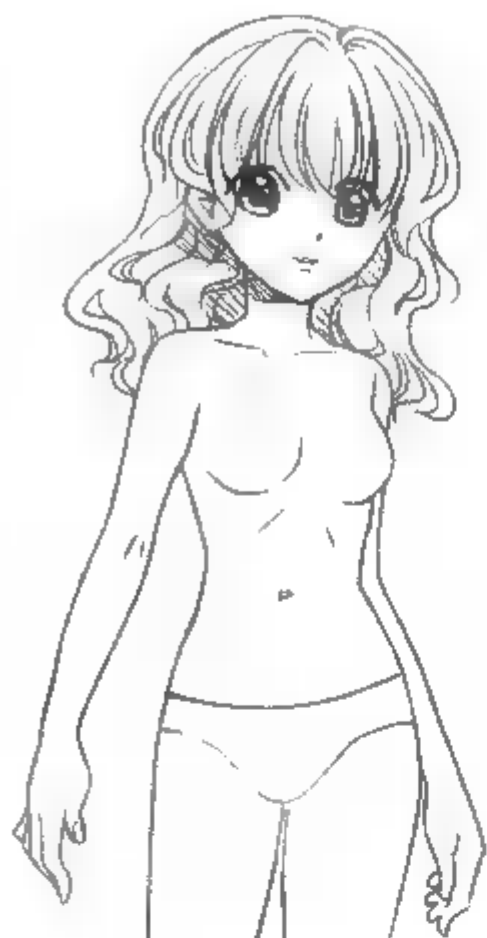
标准型人物在幼儿时期身材矮胖，可用3头身表现人物的身高。

幼儿时期

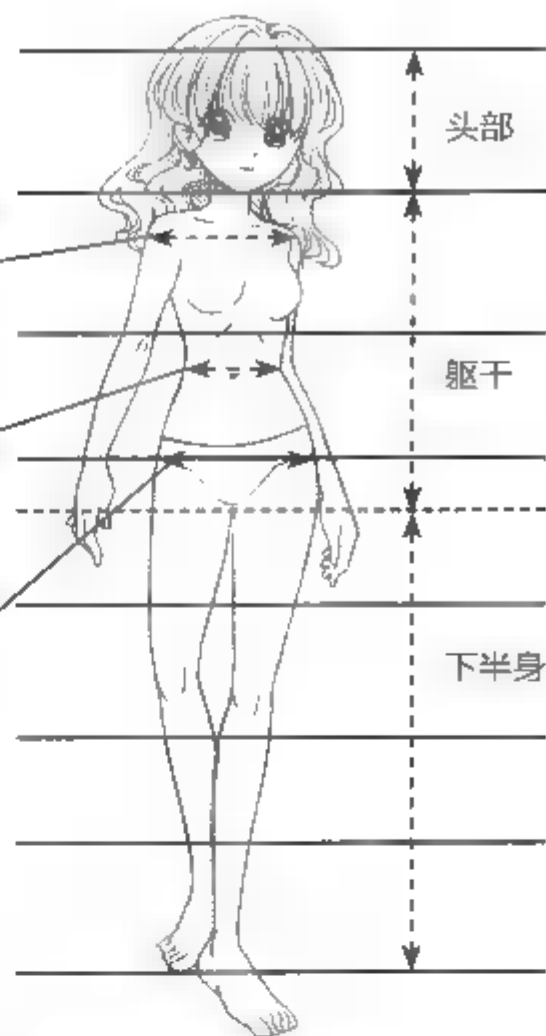
标准体型人物在儿童时期的表现

标准型人物在儿童时期的身高为4头身。

儿童时期

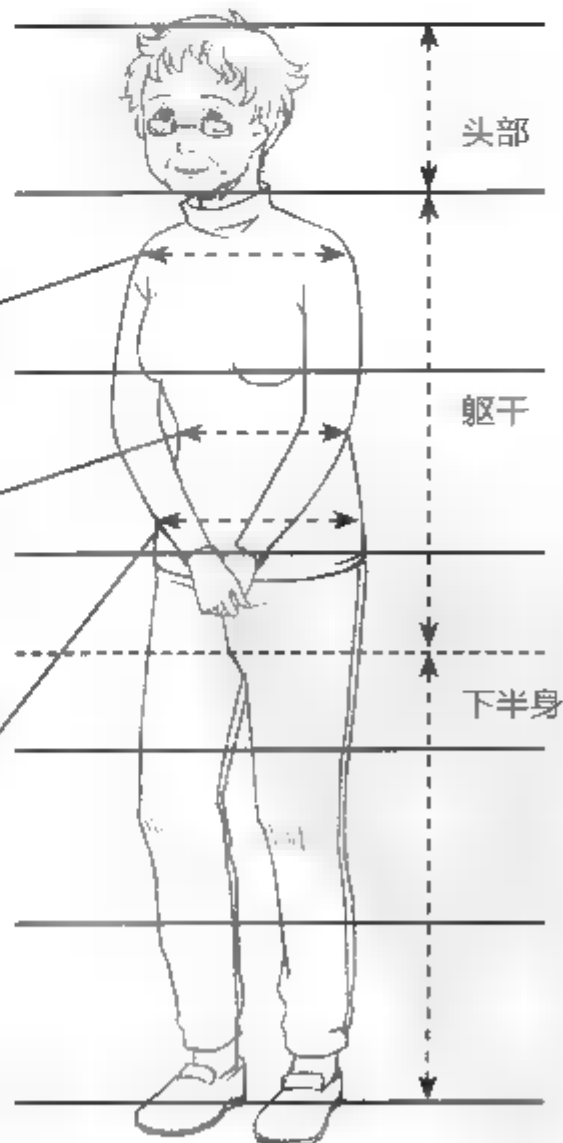
标准体型人物在少年时期的表现

少年时期的标准型人物可用5头身来表现。

标准体型人物在青年时期的表现

标准型人物在青年时期可用6头身来表现。

标准体型人物在成年时期的表现

标准型人物在成年时期已成长为标准的7头身。

标准体型人物在中老年时期的表现

标准体型的人物在老年时期由于衰老和驼背，身材缩减为6头身。

Lesson 03

理想身体比例人物的画法

在漫画绘制中，理想身体比例人物的身材比标准身体比例的人物更加完美。接下来我们将学习漫画中理想身体比例人物的基本特征以及各年龄阶段人物的绘制要点。

理想身体比例的基本特征与应用

理想型人物身体比例非常明显的特征是无论身长还是体宽，都是最为完美、最接近黄金分割比例的。与标准身体比例人物比较，理想型人物会显得身材更好。

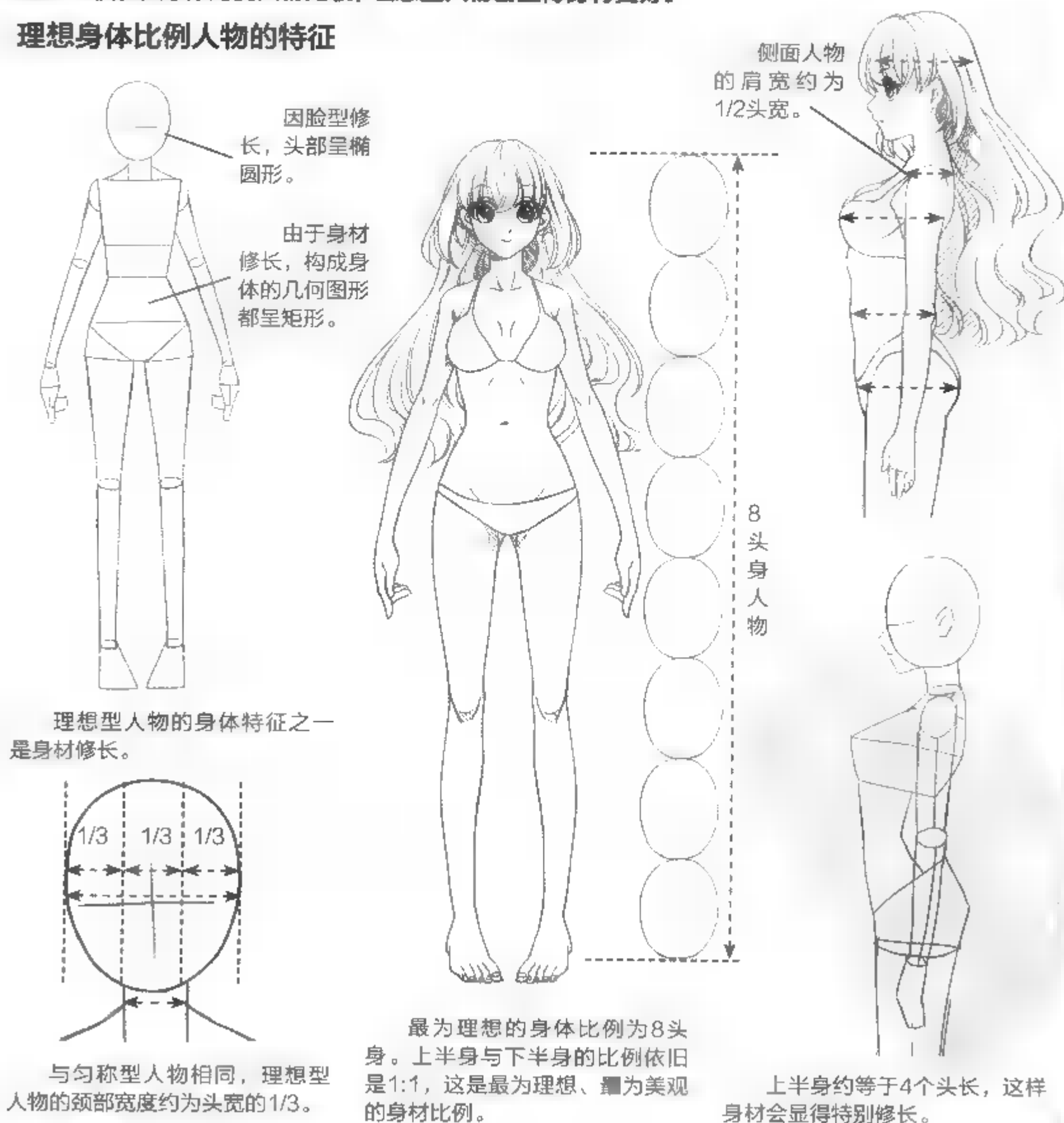
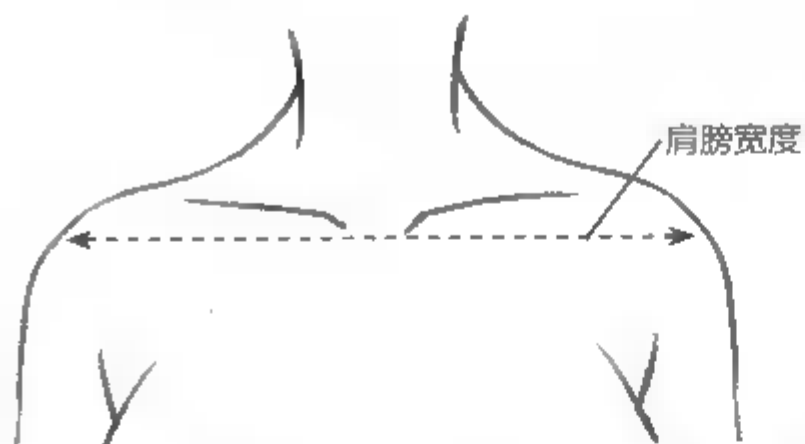
理想身体比例人物的特征

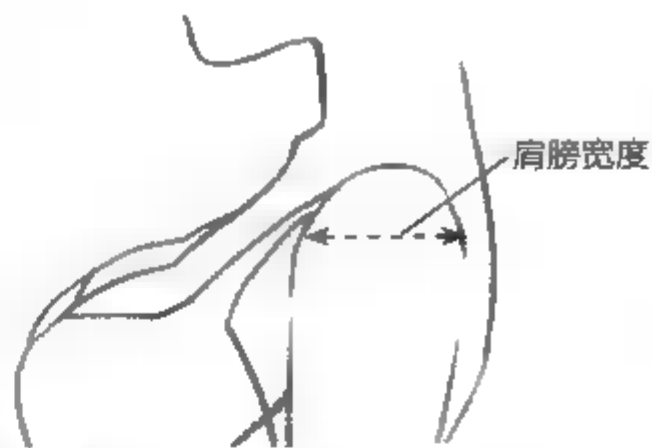
理想型人物的身体特征之一是身材修长。

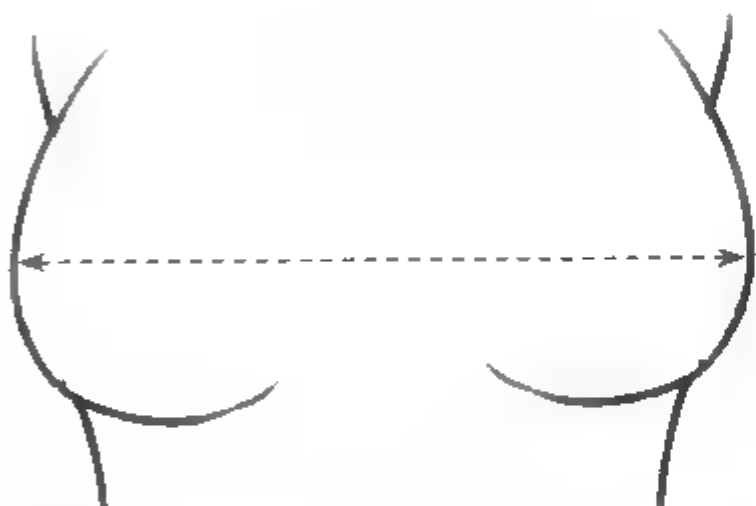
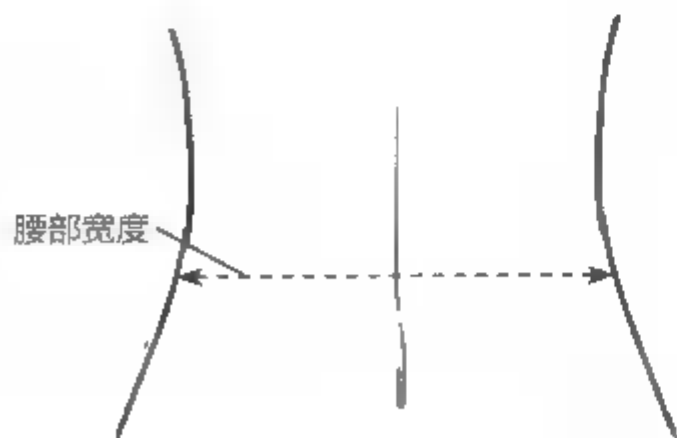
与匀称型人物相同，理想型人物的颈部宽度约为头宽的1/3。

最为理想的身体比例为8头身。上半身与下半身的比例依旧是1:1，这是最为理想、最为美观的身材比例。

侧面人物的肩宽约为1/2头宽。

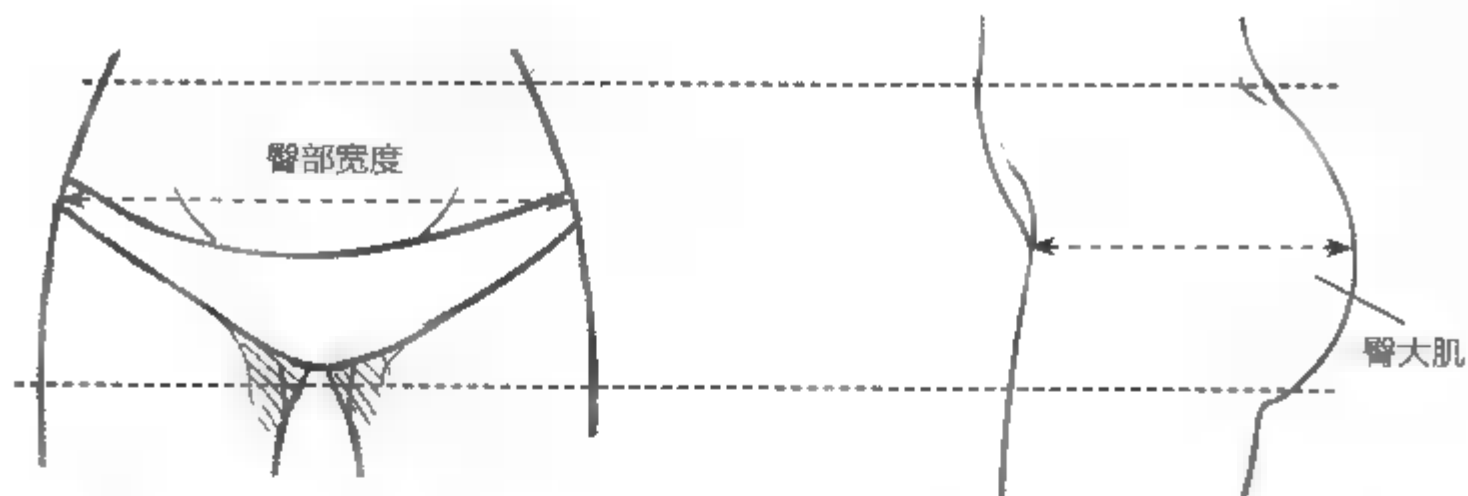
上半身约等于4个头长，这样身材会显得特别修长。

肩膀的特征与表现

肩膀的宽度一般约等于1.5倍的头部宽度，就算是理想体型的比例也不例外。

肩膀的侧面由于锁骨的突出，宽度大约为1个头宽，与匀称型人物相同。

胸部的特征与表现

胸部的宽度以肩宽为标准，理想比例的人物胸宽约等于肩宽。

手臂的特征与表现

纤细修长的四肢是理想体型人物的特征之一。

腰部的特征与表现

理想型人物的腰部都是纤细而修长的。

臀部的特征与表现

理想型人物的臀部丰满，宽度大于肩宽。

理想型人物由于身材修长，臀部较匀称型人物显得更窄一点。

腿部的特征与表现

腿部中大腿根部最宽，约为臀宽的1/2。

膝盖位于腿部的中间位置，连接着大腿和小腿。

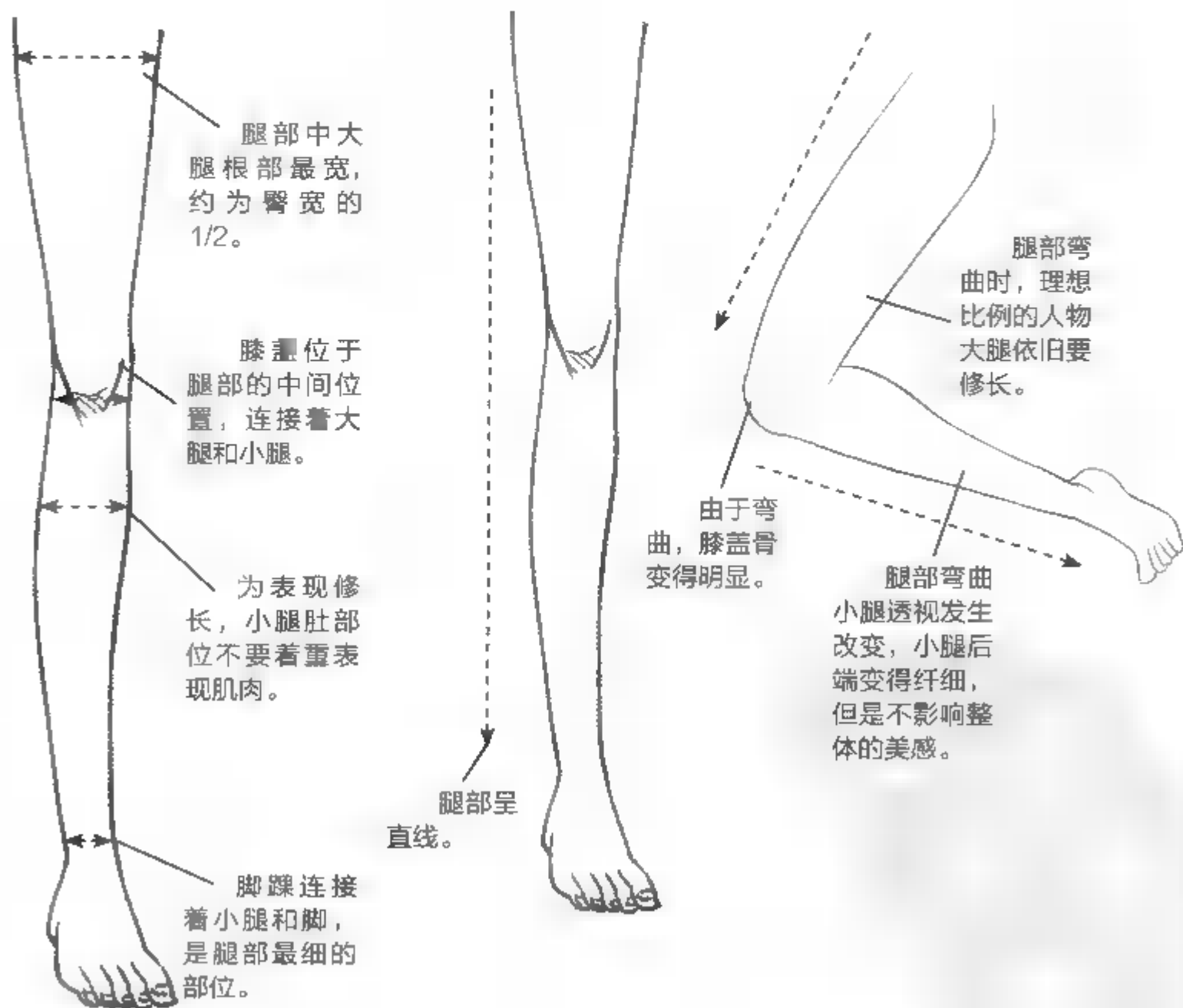
为表现修长，小腿肚部位不要着重表现肌肉。

脚踝连接着小腿和脚，是腿部最细的部位。

腿部呈直线。

由于弯曲，膝盖骨变得明显。

腿部弯曲时，理想比例的人物大腿依旧要修长。

腿部弯曲小腿透视发生改变，小腿后端变得纤细，但是不影响整体的美感。

理想型人物的腿部修长匀称，无赘肉。

人在站立时，腿部几乎与地面垂直。

由于理想型身材的人物腿部修长，腿部弯曲时无明显的肌肉或脂肪的变形。

描绘理想身体比例的注意事项

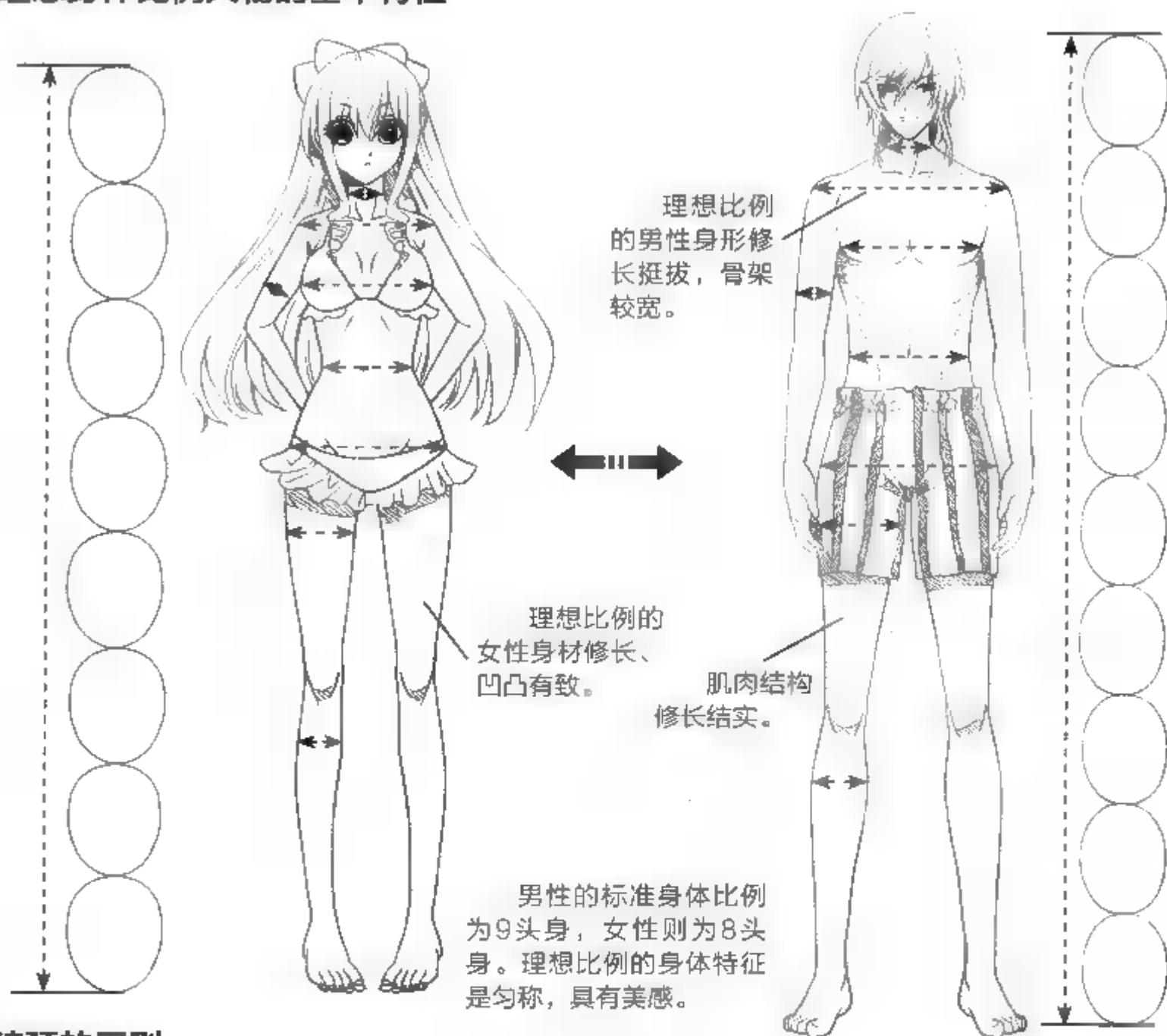
理想身体比例的男性肩膀宽度与厚度都是刻画的重点，要使上半身呈现出非常明显的倒三角形。而女性的胸部和臀部宽度以及上下半身的身长比例也需要着重刻画。

理想身体比例人物的基本特征

理想比例的男性身形修长挺拔，骨架较宽。

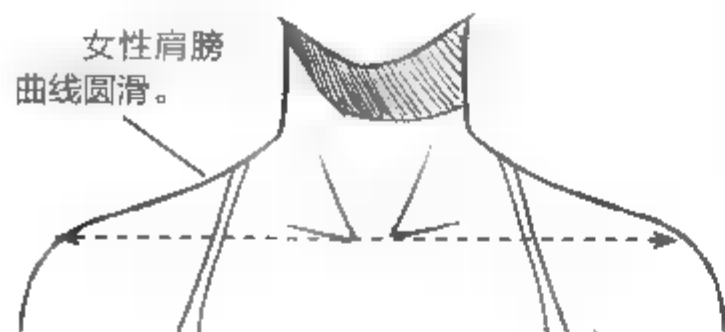
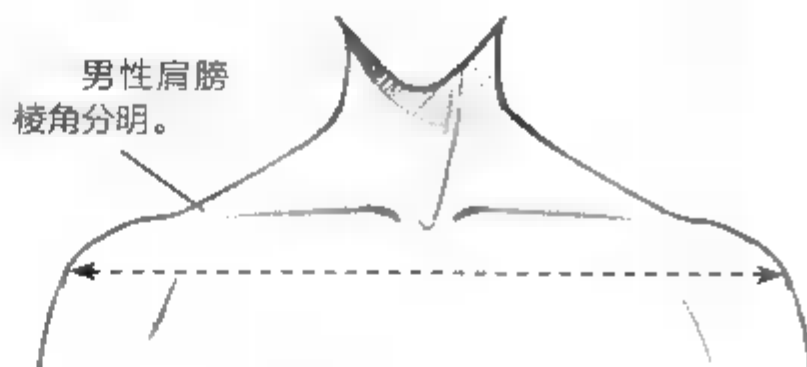
理想比例的女性身材修长、凹凸有致。

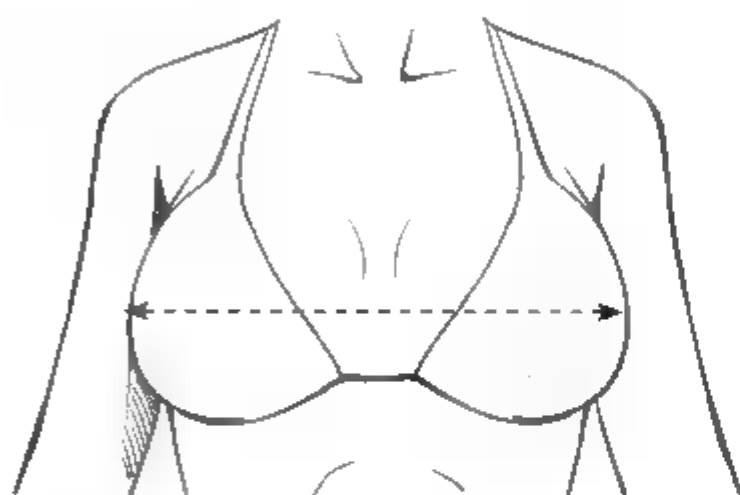
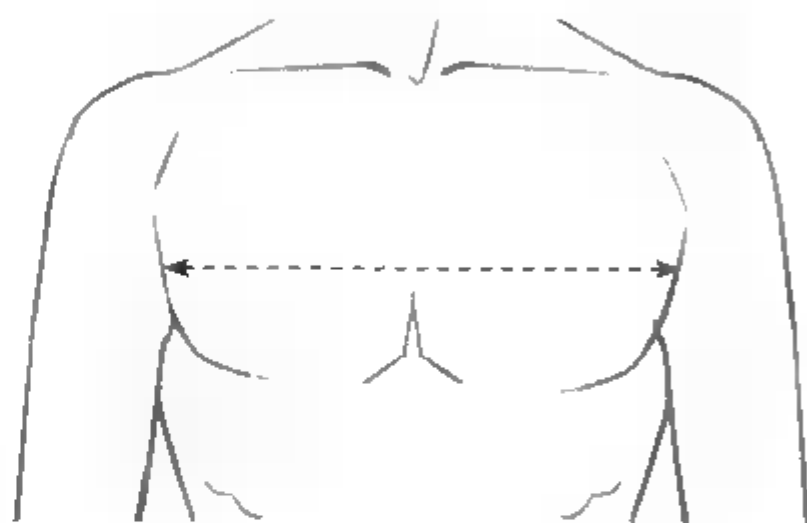
肌肉结构修长结实。

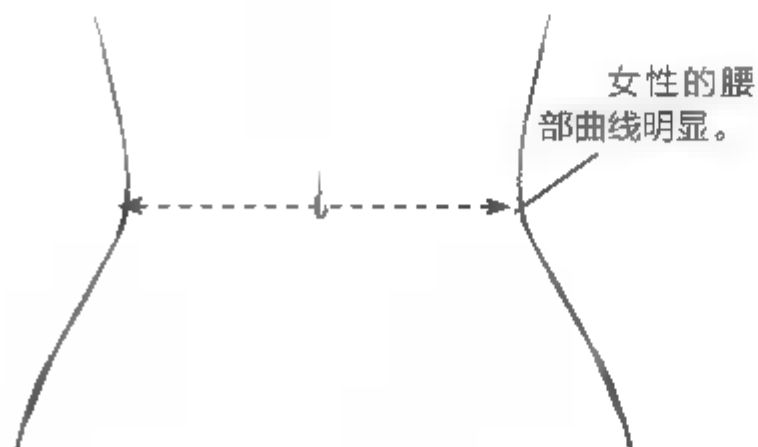
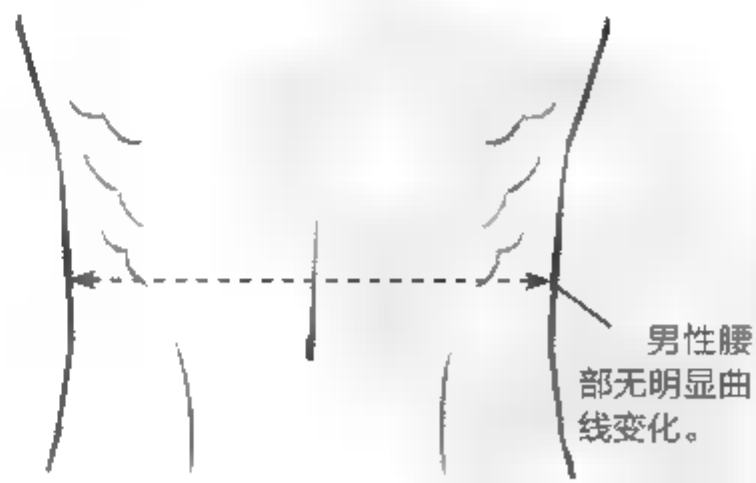
男性的标准身体比例为9头身，女性则为8头身。理想比例的身体特征是匀称，具有美感。

脖颈的区别

理想比例的女性脖颈宽度约占肩宽的1/3。

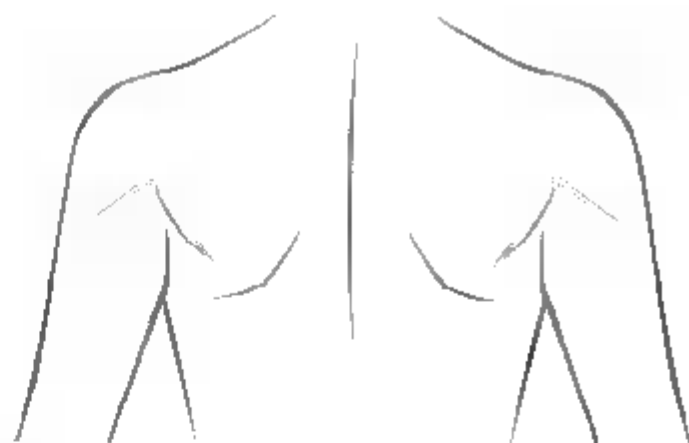
理想比例的男性由于与身体相比头部较小，脖颈宽度只占肩宽的1/4。

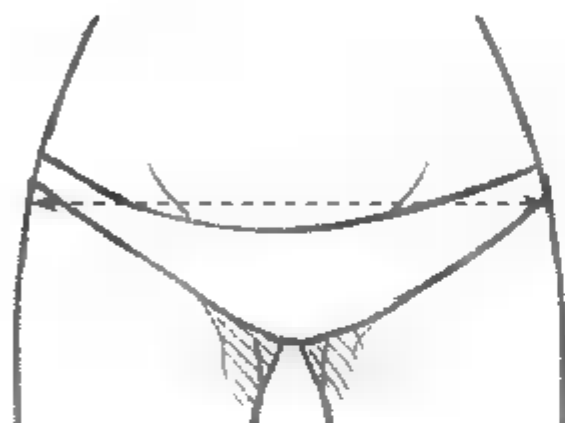
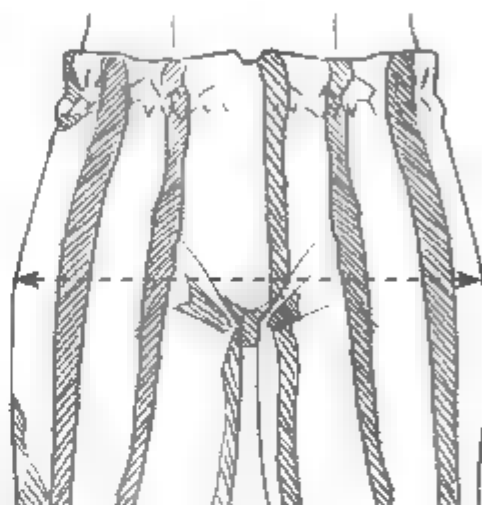
肩膀的区别

理想比例的女性肩宽约是头宽的1.5倍，肩膀圆滑，无特别明显的肌肉结构或赘肉。

理想比例的男性肩宽约是头宽的2倍，这是因为男性的骨骼较宽，肌肉比女性发达。

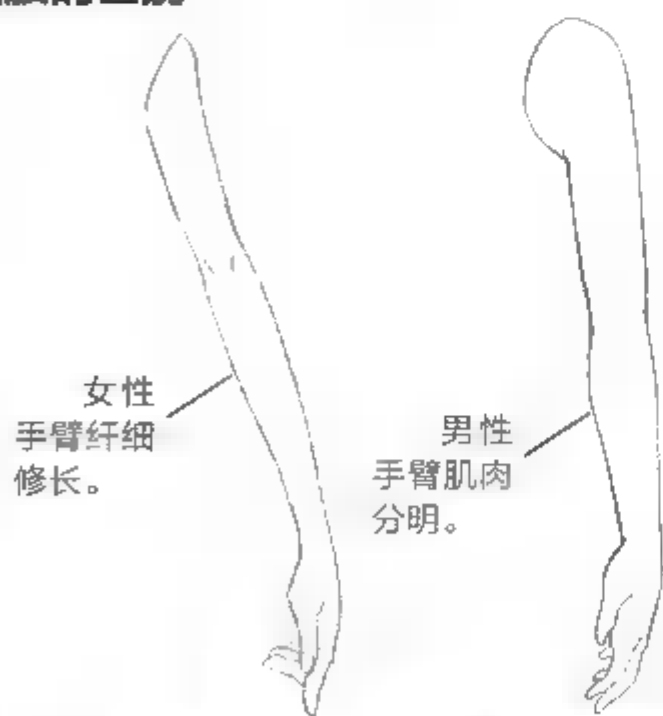
胸部的区别

女性理想比例的特征之一就是凹凸有致的身材，丰满的胸部是表现人物特征的重要部分。

理想比例的男性特征之一就是身形挺拔，适当的胸肌更能体现男性的阳刚美。

腰部的区别

理想比例的女性腰部尤其纤细。

男性的腰部比女性要粗得多，理想比例的男性需要适当的肌肉体现男性的挺拔。

背部的区别

理想比例的女性背部要求无一丝多余的赘肉或脂肪，这样才能体现身材的流畅均匀。

理想比例的男性需要肌肉来表现人物的阳刚美，故而男性的背部也能看到起伏的肌肉机构。

臀部的区别

理想比例的女性臀部宽度约等于肩宽，这样身材看起来才显得匀称。

男性骨盆窄小，理想比例的男性要达到最佳比例，臀宽要求达到肩宽的2/3。

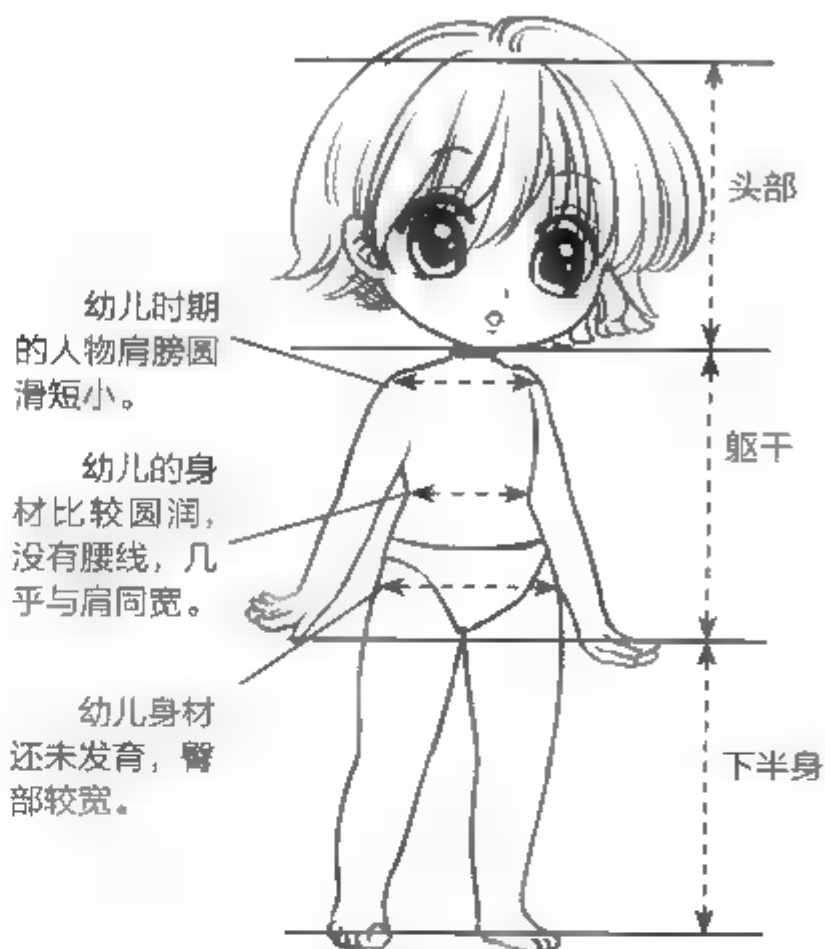
四肢的区别

男性的手臂比女性的粗壮，手臂的肌肉结构较明显。女性骨骼纤细，手臂匀称修长。

理想比例的男女共通的特点就是双腿修长。

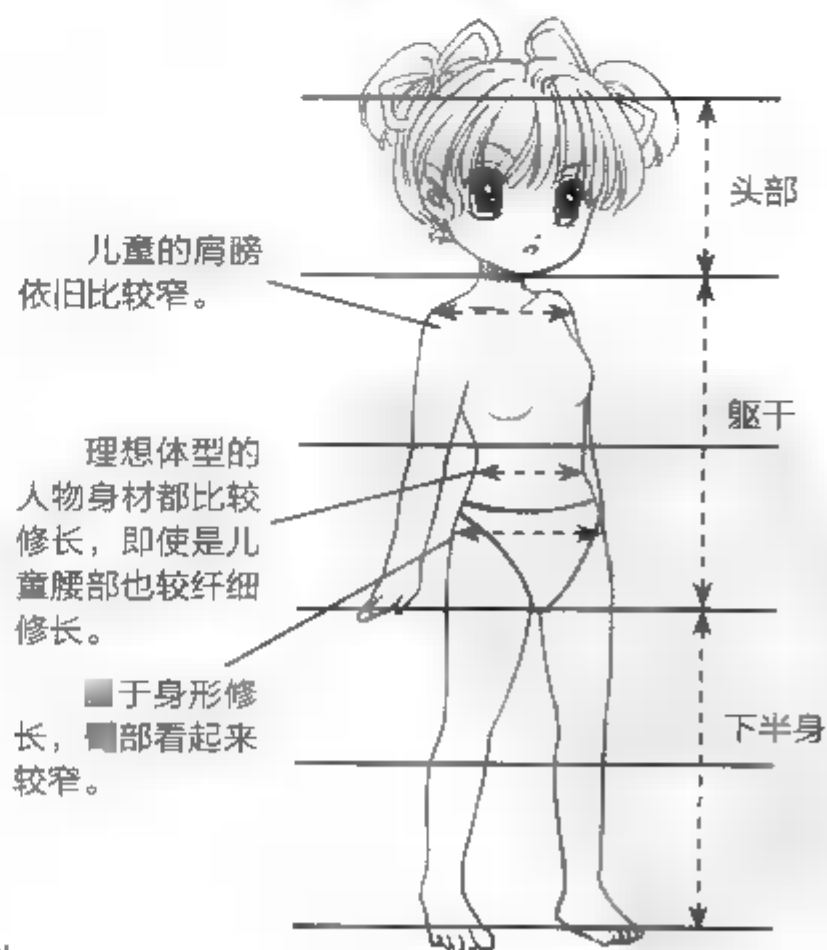
不同年龄人物的理想身体比例表现

绘制理想型不同年龄的人物，也可从不同的角度去塑造。年龄较小的时候，身体的比例就会比同年龄其他人物突出，到了发育阶段和成熟阶段则更为明显。

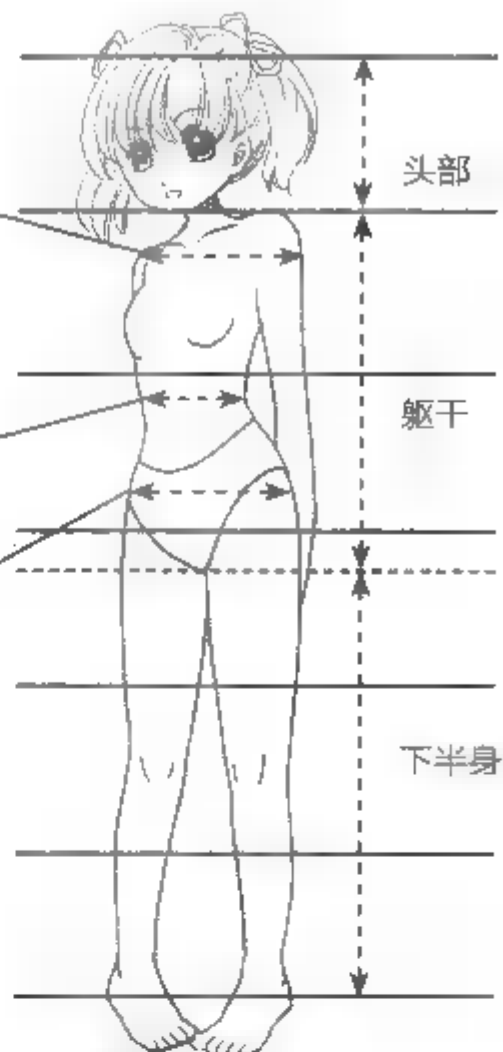
理想体型人物在幼儿时期的表现

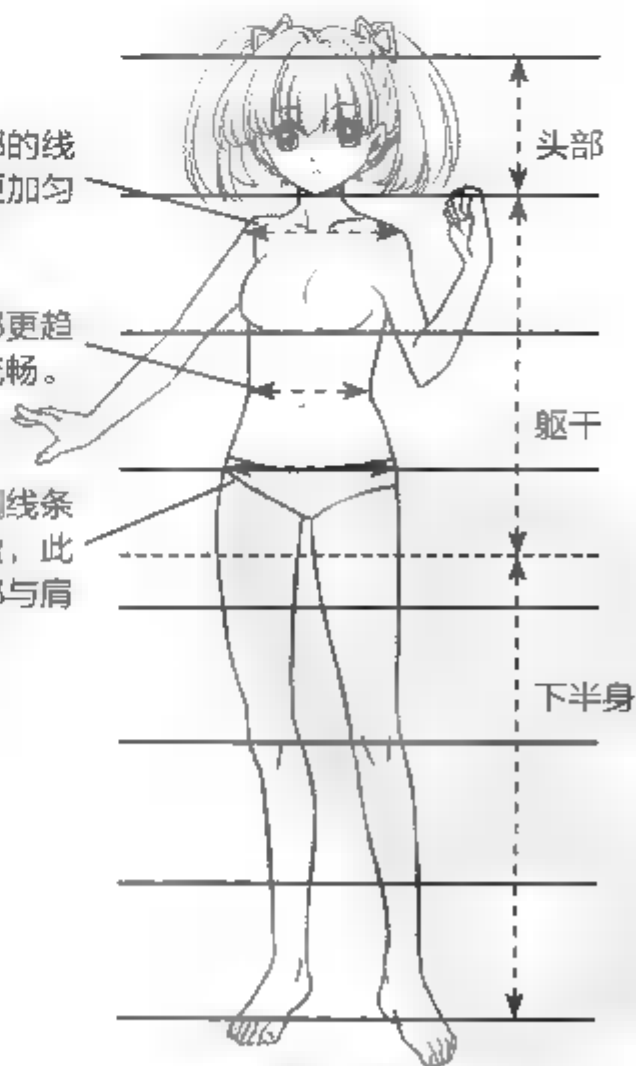
理想型人物在幼儿时期可以用3头身表现人物的身高。

幼儿时期

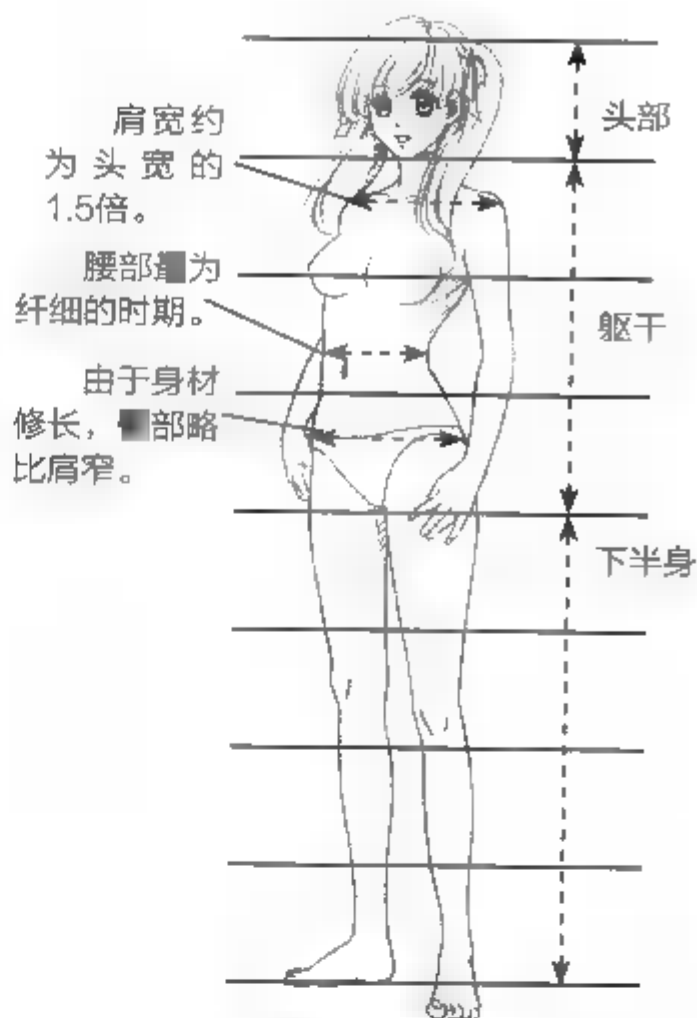
理想体型人物在儿童时期的表现

理想型人物在儿童时期成长明显，身高已经达到5头身。

儿童时期

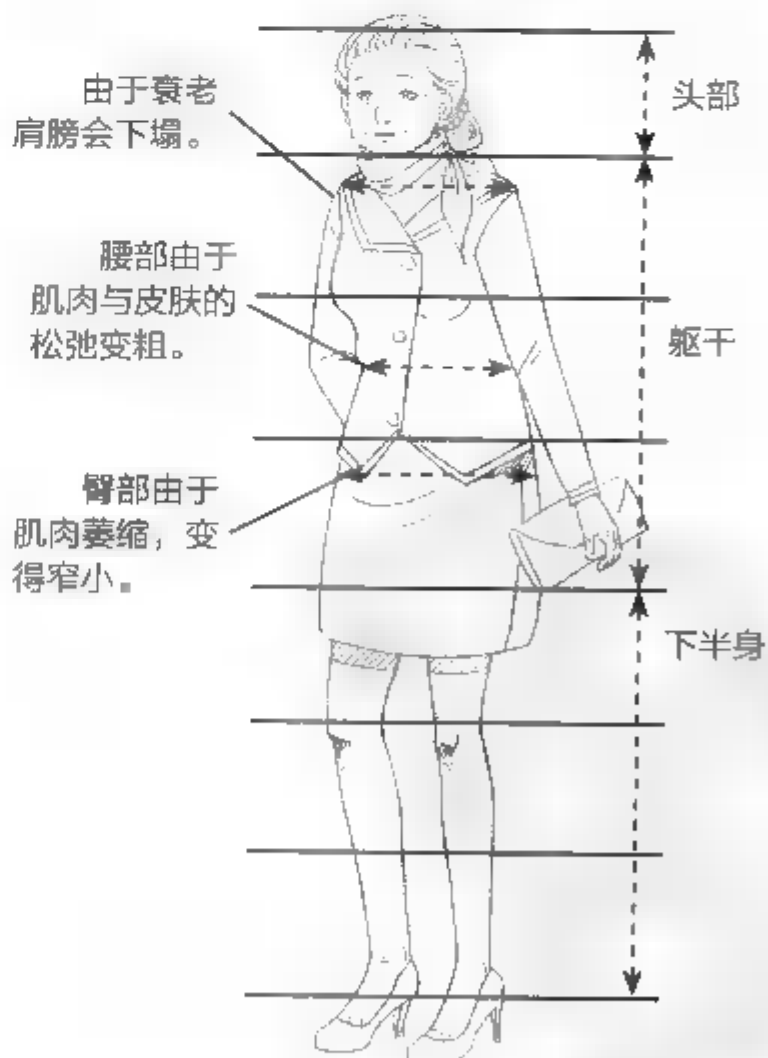
理想体型人物在少年时期的表现

少年时期的理想型人物成长较快，可以用6头身来表现。

理想体型人物在青年时期的表现

理想型人物在青年时期可用7头身来表现。

理想体型人物在成年时期的表现

标准型人物在成年时期拥有最标准的黄金比例。

理想体型人物在中老年时期的表现

理想型人物在老年时期由于年龄的增长身形变得佝偻，身高会有所下降。

Lesson 04 夸张身体比例人物的画法

夸张身体比例在现实中并不存在，漫画中则可以通过对原有的身体比例进行夸张来表现。这一小节就来讲解夸张体型人物的画法与不同的表现。

夸张身体比例的基本特征与应用

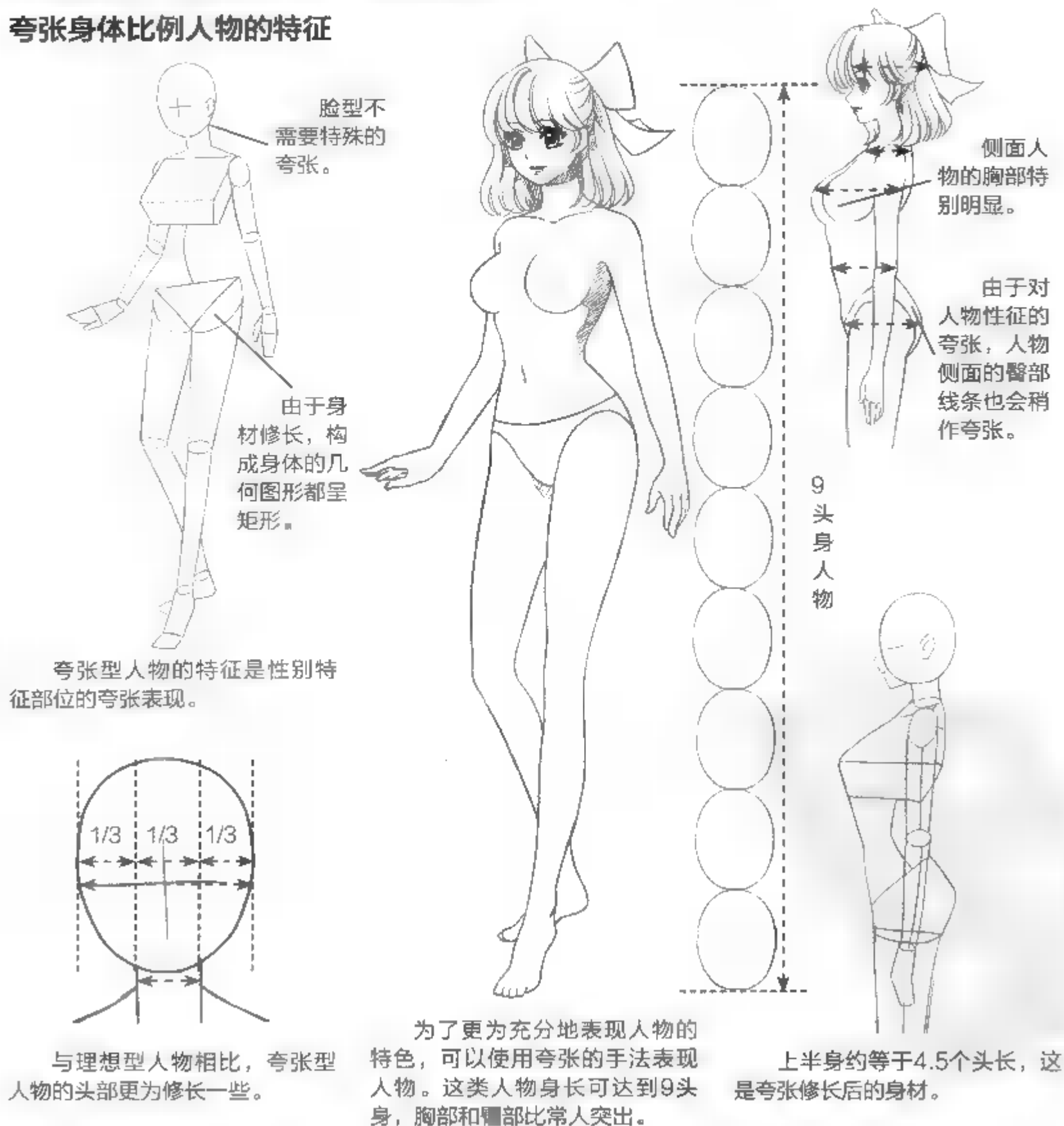
在不同的漫画中，夸张身体比例的人物较为常见，是漫画的特有表现形式。可以利用打破全身比例构造等方式，绘制出身体比例奇特的漫画角色。

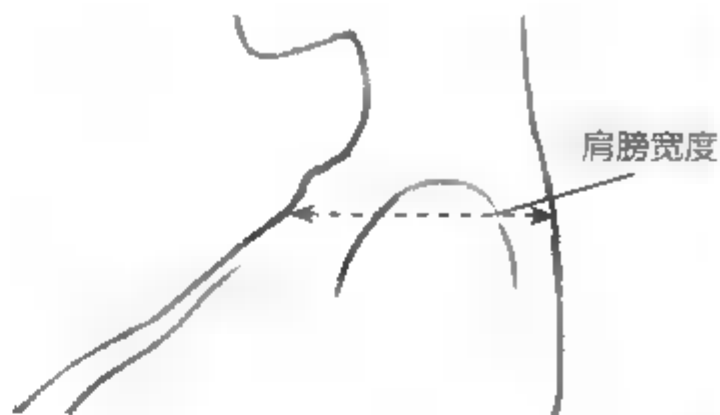
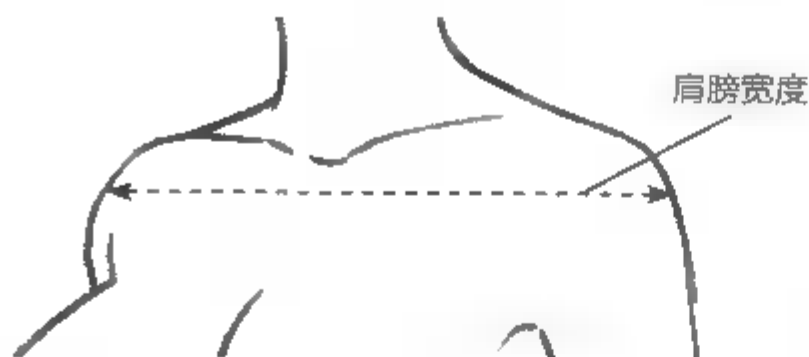
夸张身体比例人物的特征

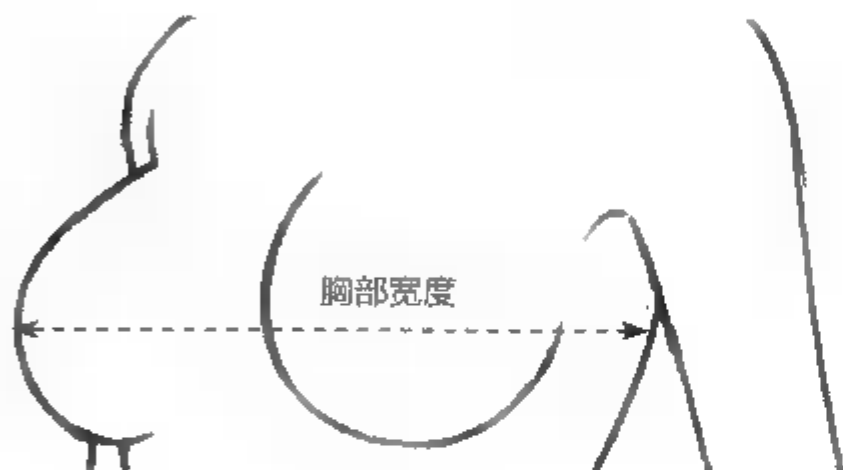
夸张型人物的特征是性别特征部位的夸张表现。

与理想型人物相比，夸张型人物的头部更为修长一些。

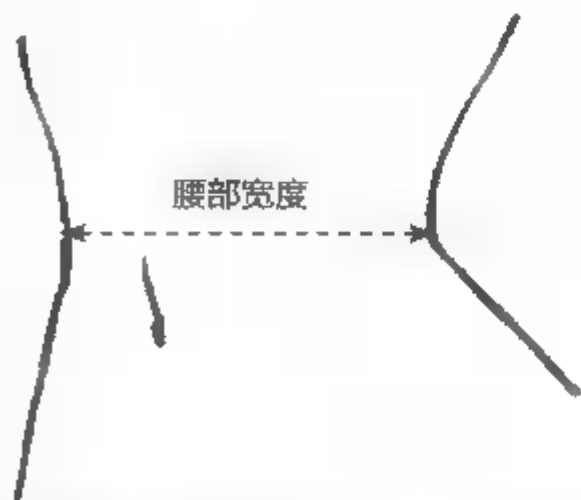
为了更为充分地表现人物的特色，可以使用夸张的手法表现人物。这类人物身长可达到9头身，胸部和臀部比常人突出。

上半身约等于4.5个头长，这是夸张修长后的身材。

肩膀的特征与表现

肩膀的表现与人物的体型有关，夸张型人物肩膀部位与常人差别不大。

肩膀一般是约等于一个半的头部宽度。夸张型人物的肩膀部位不需要夸张，与理想型人物相差无几。

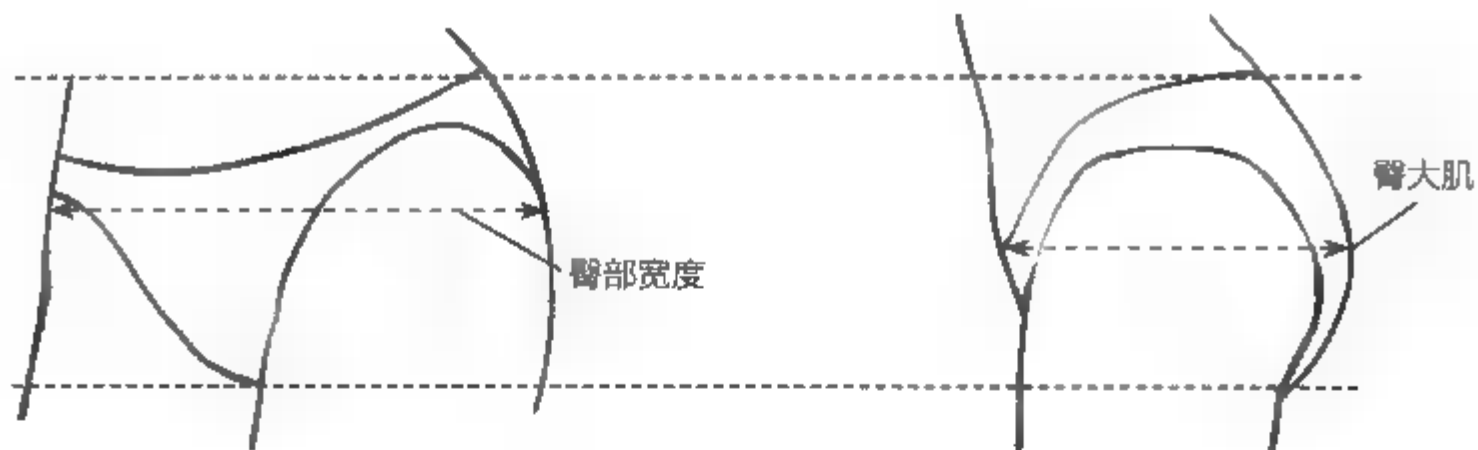
肩膀的侧面由于锁骨的突出，肩宽大约为一个头宽。根据人物的体型可做适当的增减。

胸部的特征与表现

夸张型人物的胸部使用了较为夸张的表现手法，胸部表现得特别丰满。

腰部的特征与表现

夸张型人物的腰部在所有体型里最为纤细，更加突出了全身的曲线。

手臂的特征与表现

手臂长度约为2个头长，但比标准体型的手臂更为健美。

臀部的特征与表现

夸张型人物的臀部尤其丰满。

夸张型人物的侧面较其他体型臀部更挺翘圆润。

腿部的特征与表现

大腿中段靠上的位置因为股四头肌而显得最宽。

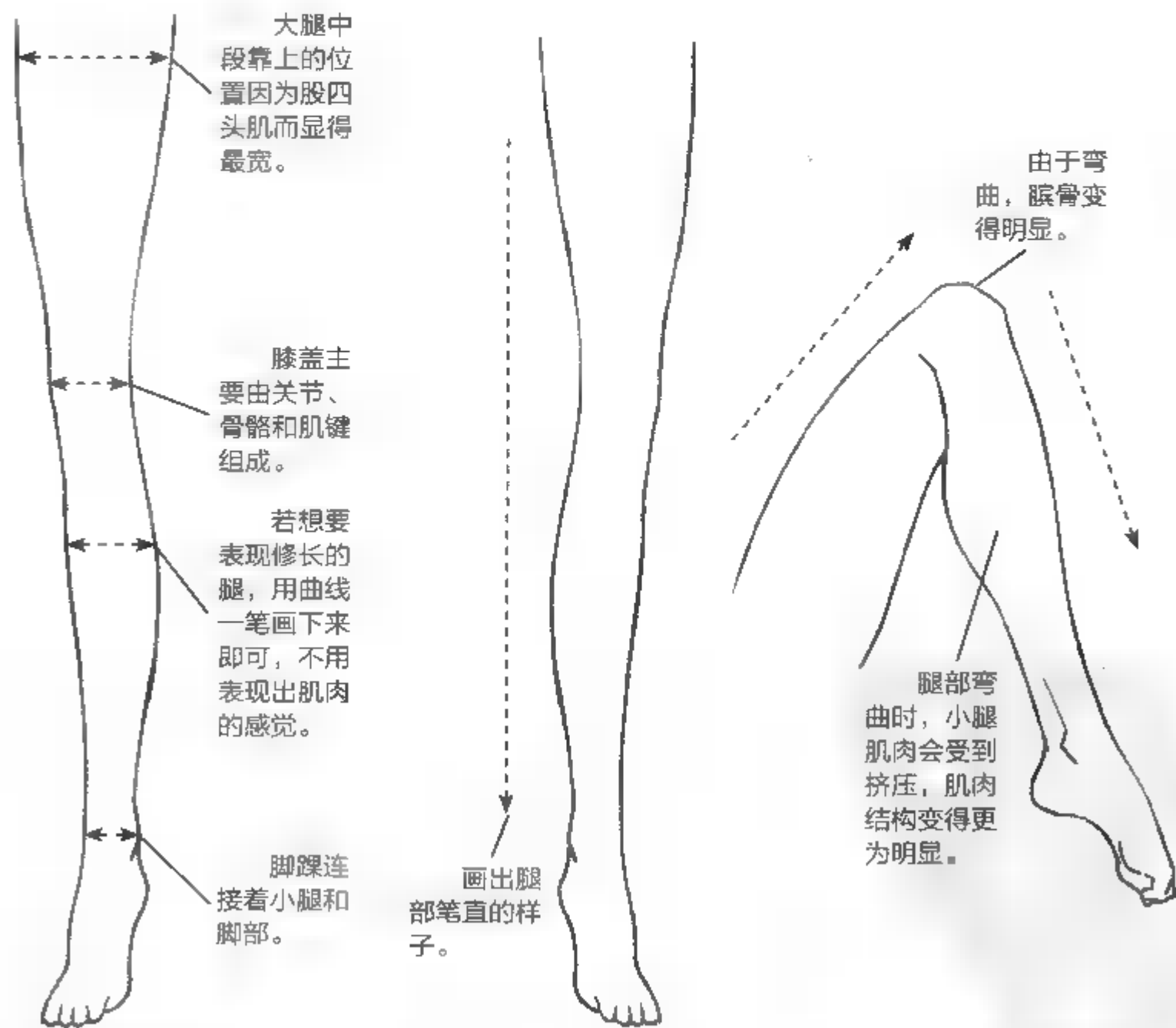
膝盖主要由关节、骨骼和肌键组成。

若想要表现修长的腿，用曲线一笔画下来即可，不用表现出肌肉的感觉。

脚踝连接着小腿和脚部。

画出腿部笔直的样子。

由于弯曲，膑骨变得明显。

腿部弯曲时，小腿肌肉会受到挤压，肌肉结构变得更为明显。

腿部自上而下是一个从粗到细的过程。夸张型人物的腿部是所有体型中最修长的。

人在站立时，腿部几乎与地面垂直。

夸张型的腿部修长，腿部弯曲时无明显的肌肉或脂肪变形。

描绘夸张身体比例的注意事项

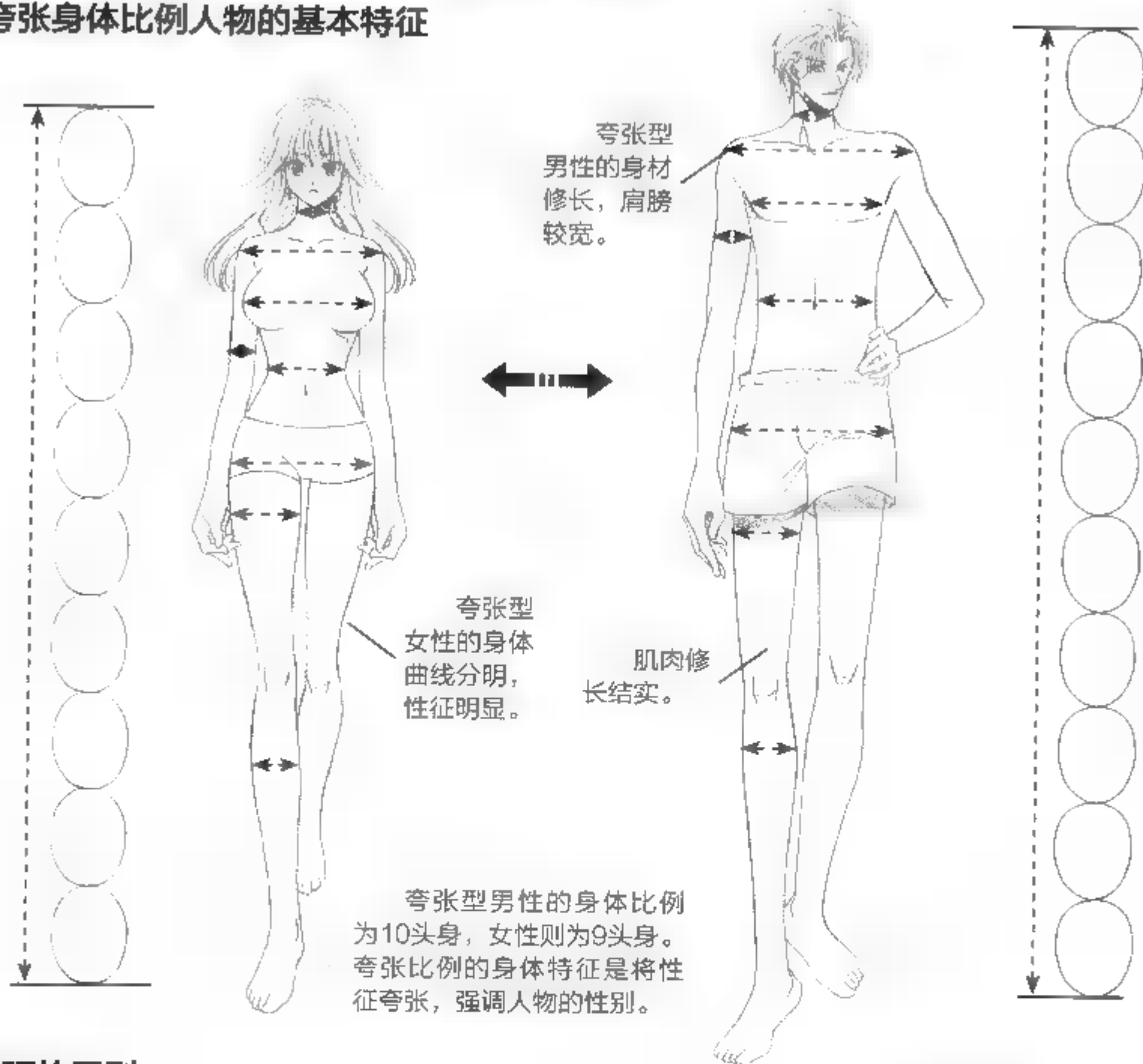
在描绘夸张身体比例人物的时候，男性与女性的侧重点是不同的。男性通常会画得虎背熊腰，而女性则会夸大胸部与臀部，同时还会把腰部画得非常纤细。

夸张身体比例人物的基本特征

夸张型
男性的身材
修长，肩膀
较宽。

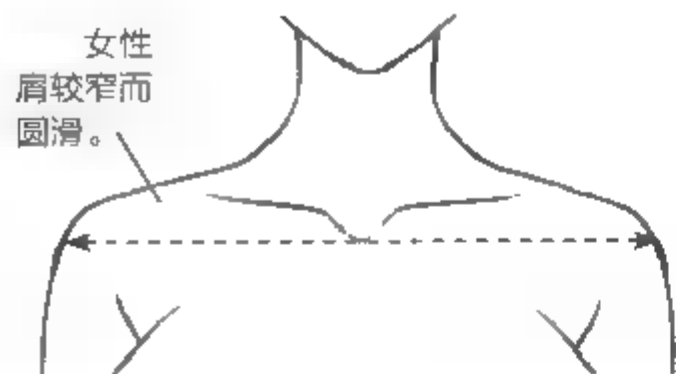
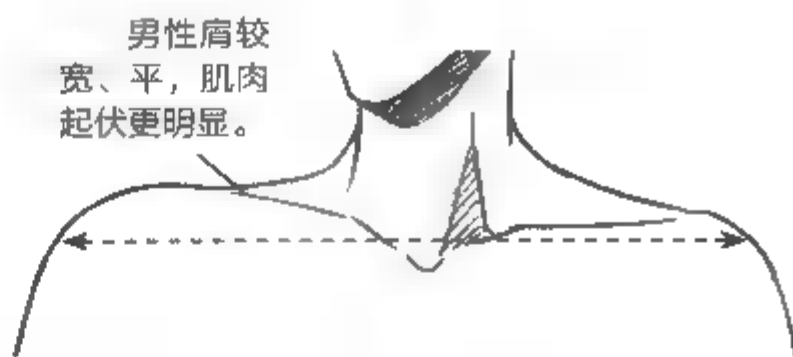
夸张型
女性的身体
曲线分明，
性征明显。

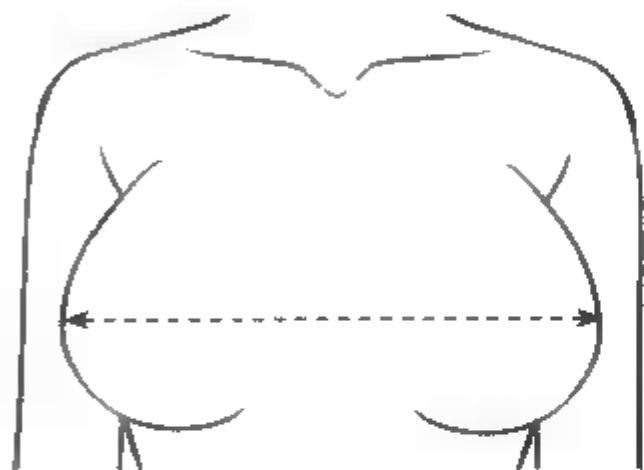
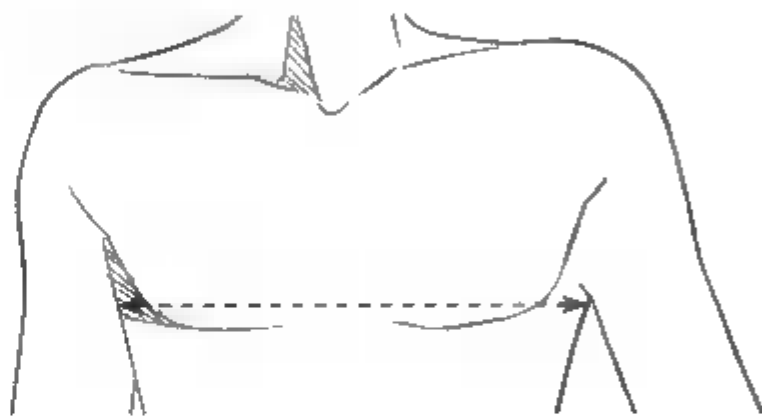
肌肉修
长结实。

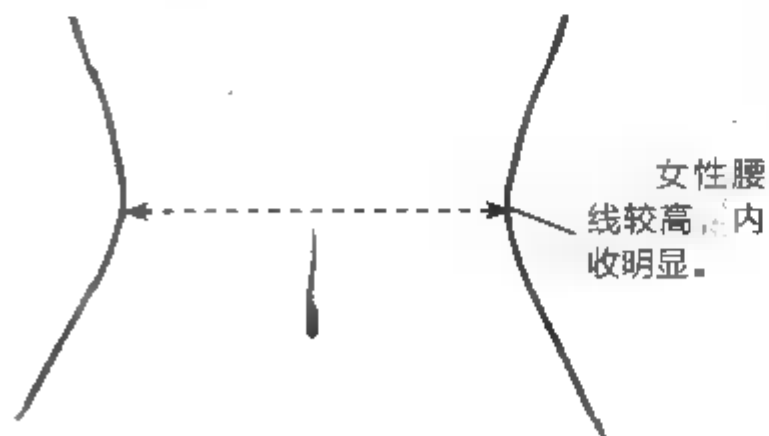
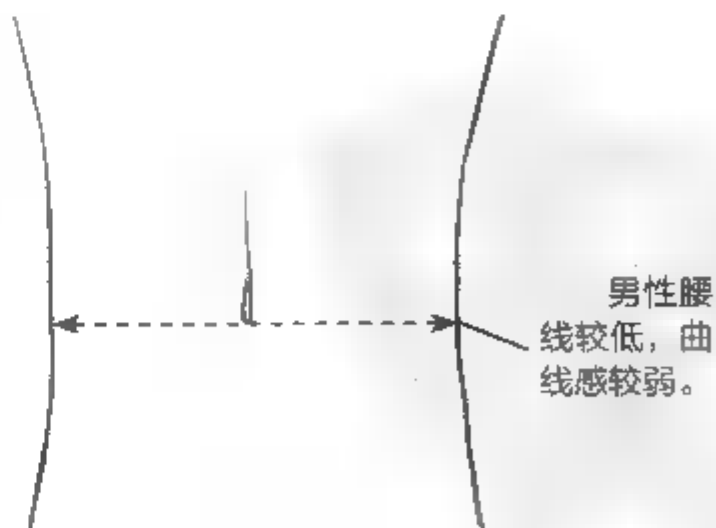
夸张型男性的身体比例为10头身，女性则为9头身。夸张比例的身体特征是将性征夸张，强调人物的性别。

脖颈的区别

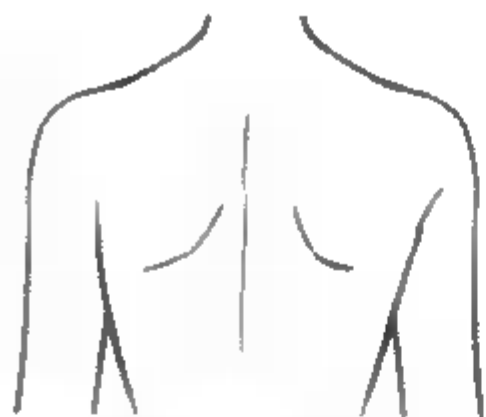
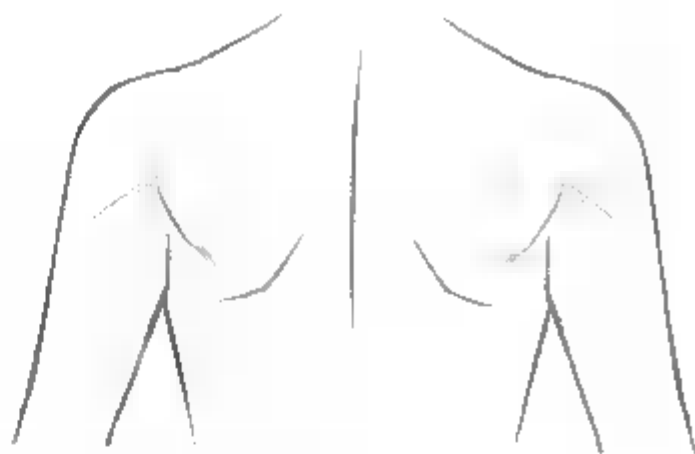
夸张比例的女性与其他体型的女性一样，脖颈宽度约为肩宽的1/3。

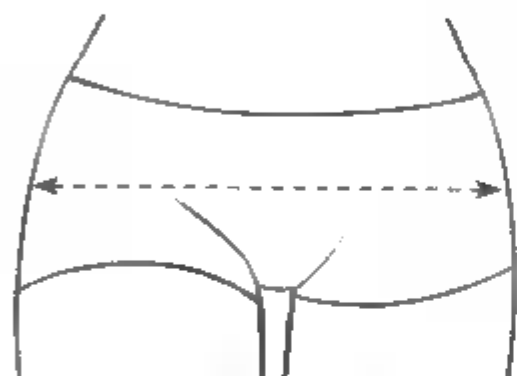
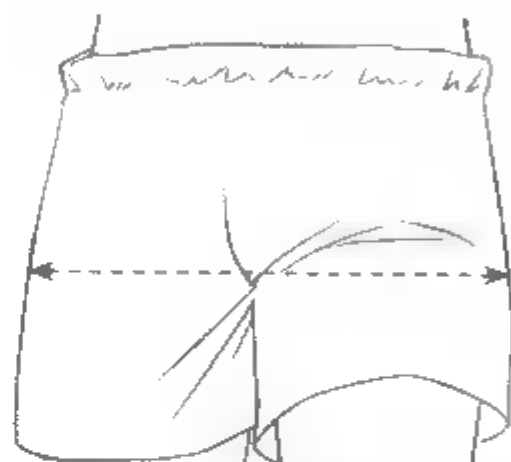
夸张比例的男性脖颈宽度只占肩宽的1/4。

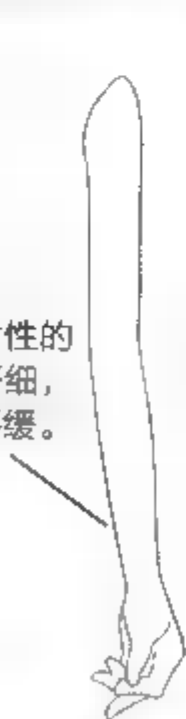
肩膀的区别

夸张比例的女性与理想比例相同，肩宽约是头宽的1.5倍。

因为男性的骨骼较宽，肌肉比女性更为发达，所以夸张比例的男性肩宽约是头宽的2倍。

胸部的区别

由于对人物的性征进行了夸张处理，夸张型女性的胸部尤其丰满。

夸张比例的男性看起来骨架比其他体型更为宽大，胸部也偏厚实紧致。

腰部的区别

夸张比例女性的腰部是所有体型中最为纤细的。

夸张比例的男性身材特别修长，腰部竖直挺拔，没有明显的曲线起伏。

背部的区别

夸张比例女性的背部修长，无明显的肌肉或赘肉组织。

夸张比例的男性较其他体型，背部更为修长，肌肉匀称、线条流畅。

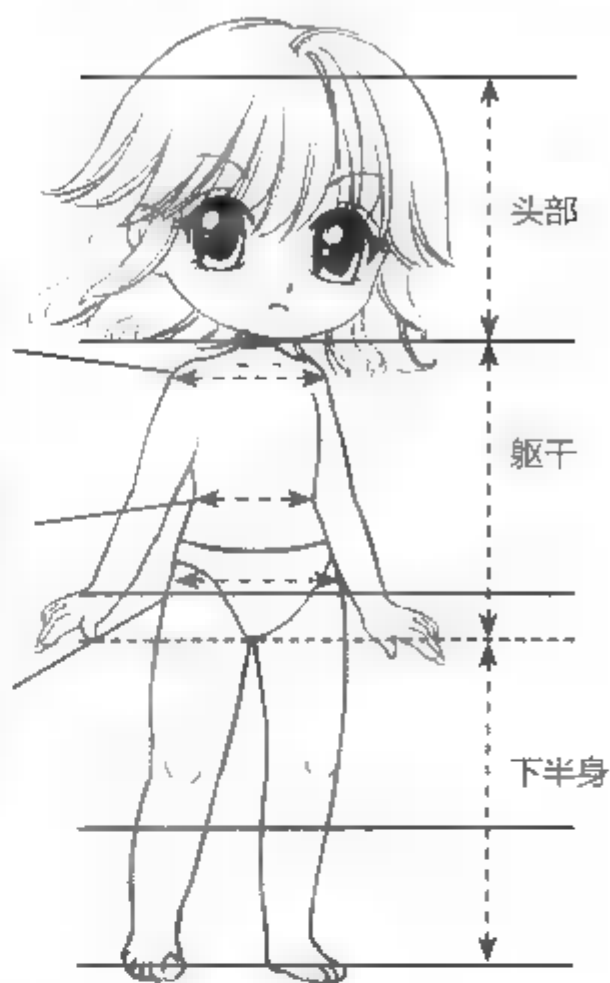
臀部的区别

夸张比例的女性臀部丰满，宽度约等于肩宽。

夸张比例的男性骨盆狭窄，臀宽约等于肩宽的2/3。

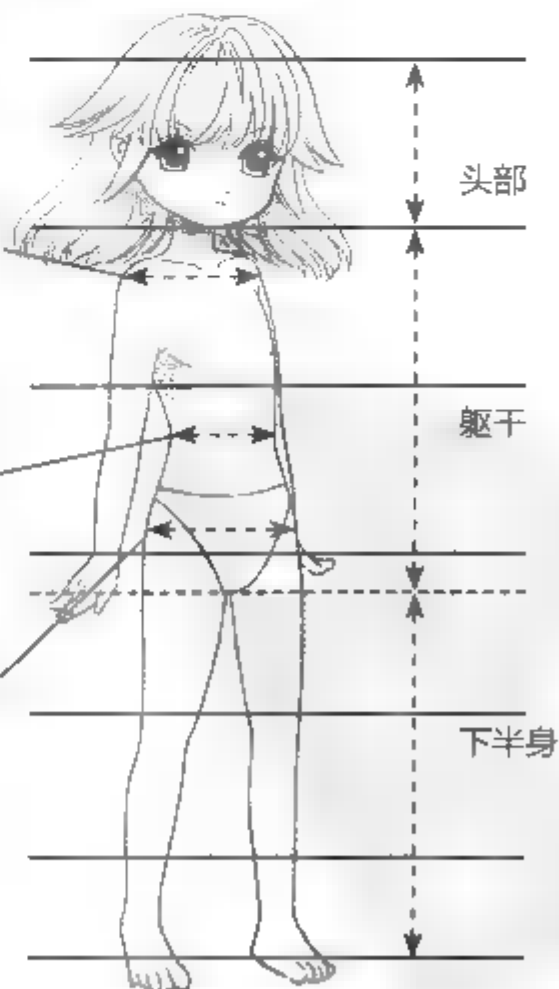
四肢的区别

男性的手臂更健美而有力量感，女性则要更纤细柔软。

男性的腿部体块感觉强，肌肉结实有力，女性腿部曲线感强，饱满而有弹性。

不同年龄人物的夸张身体比例表现

夸张身体比例的人物在不同年龄阶段的表现有所不同。例如在婴儿时期可以夸大头部而身体的比例缩小，给人一种视觉冲击感。

夸张体型人物在幼儿时期的表现

夸张型人物在幼儿时期比其他体型更为修长，约为3.5头身。

幼儿时期

夸张体型人物在儿童时期的表现

夸张型人物在儿童时期尽管身体特征还未成长，但身高已经达到5.5头身。

儿童时期

夸张体型人物在少年时期的表现

夸张型人物在少年时期成长较为明显，身高达到6.5头身。胸部已经开始发育。

少女时期人物肩膀的轮廓有了明显的变化。

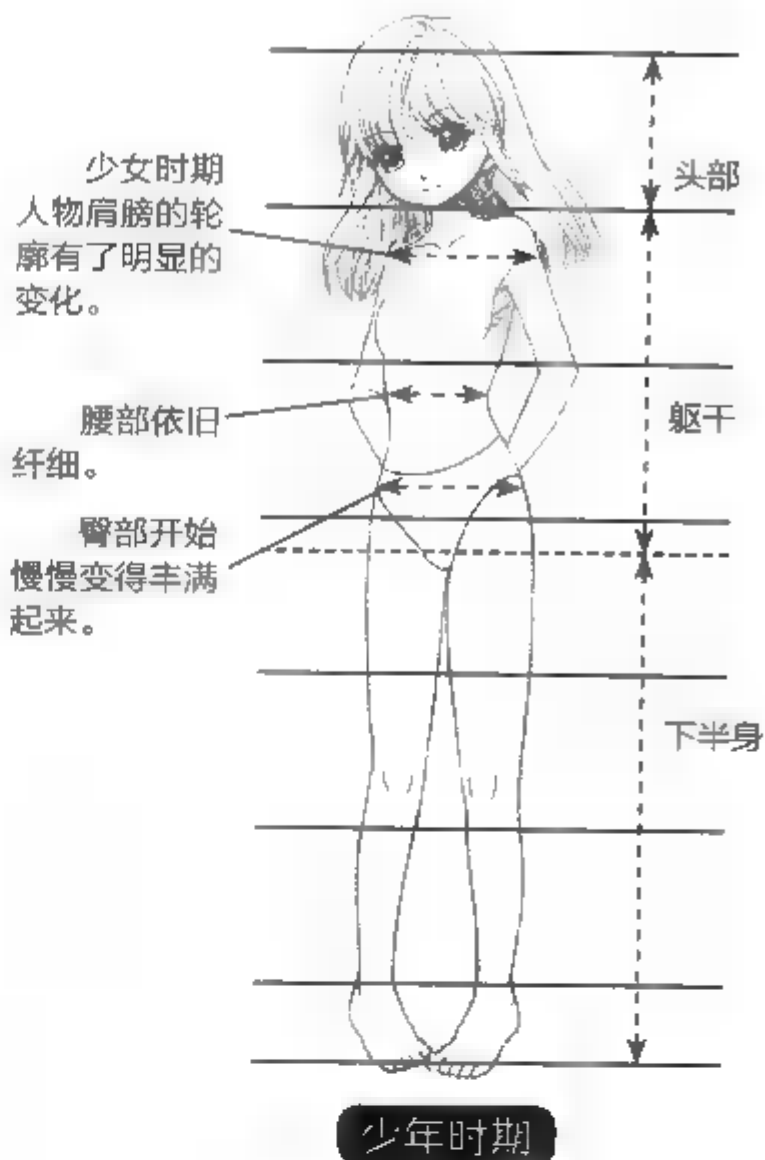
腰部依旧纤细。

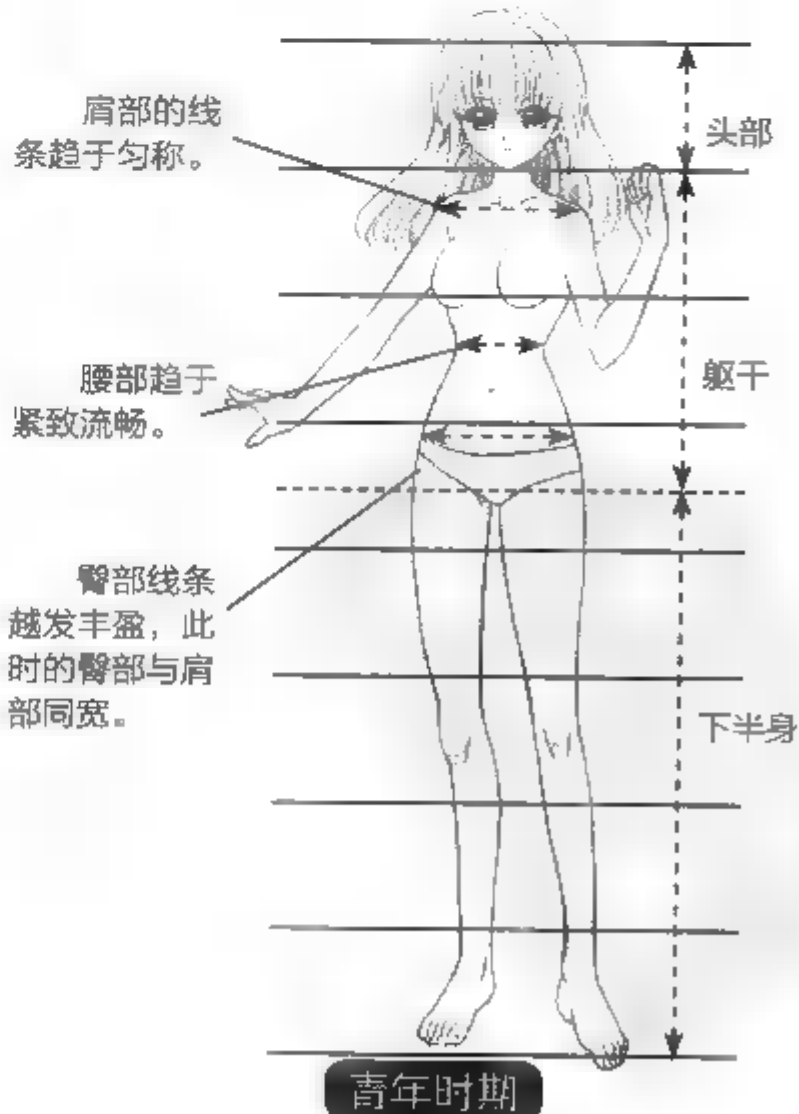
臀部开始慢慢变得丰满起来。

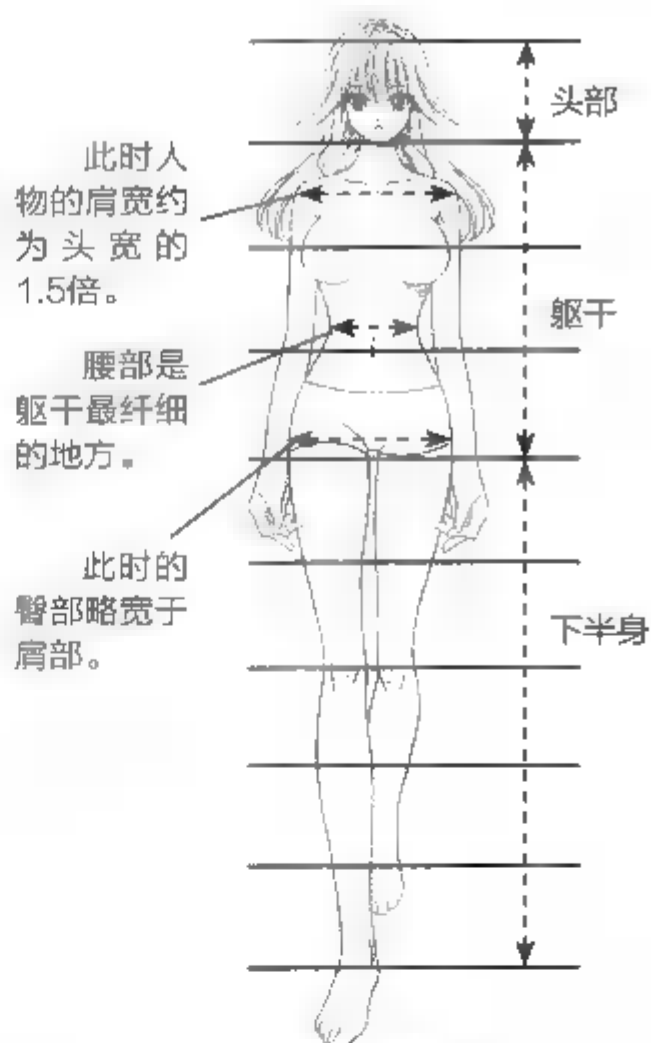
头部

躯干

下半身

少年时期

夸张体型人物在青年时期的表现

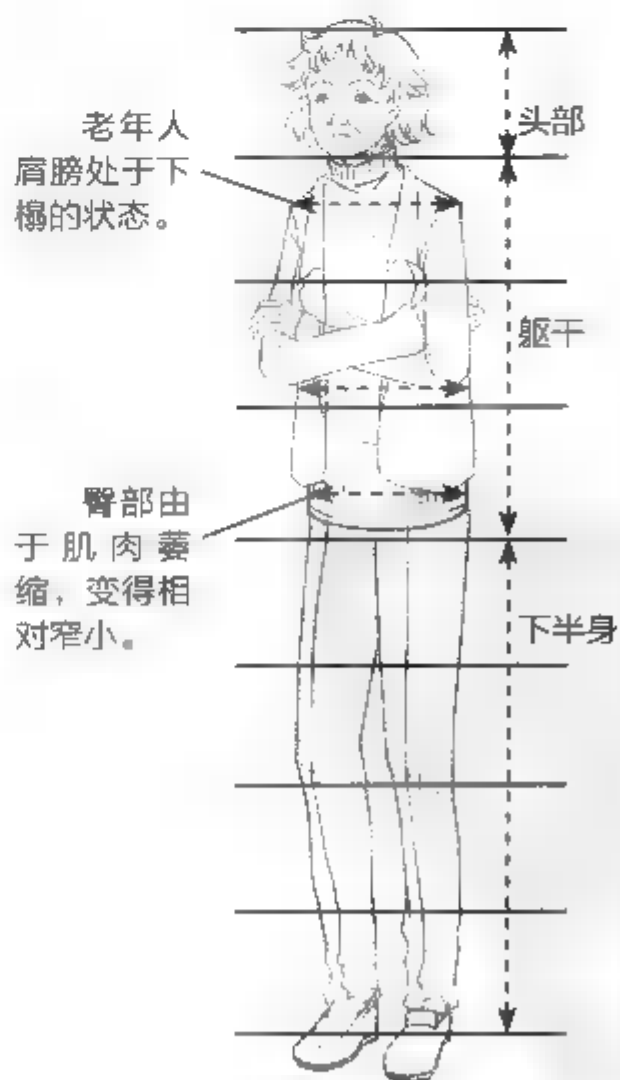
青春期的人物成长最为迅速，青年时期的夸张型人物身高已经达到8头身。

夸张体型人物在成年时期的表现

夸张型人物在成年时期是身体的巅峰时期，身高达到9头身。

成年时期

夸张体型人物在中老年时期的表现

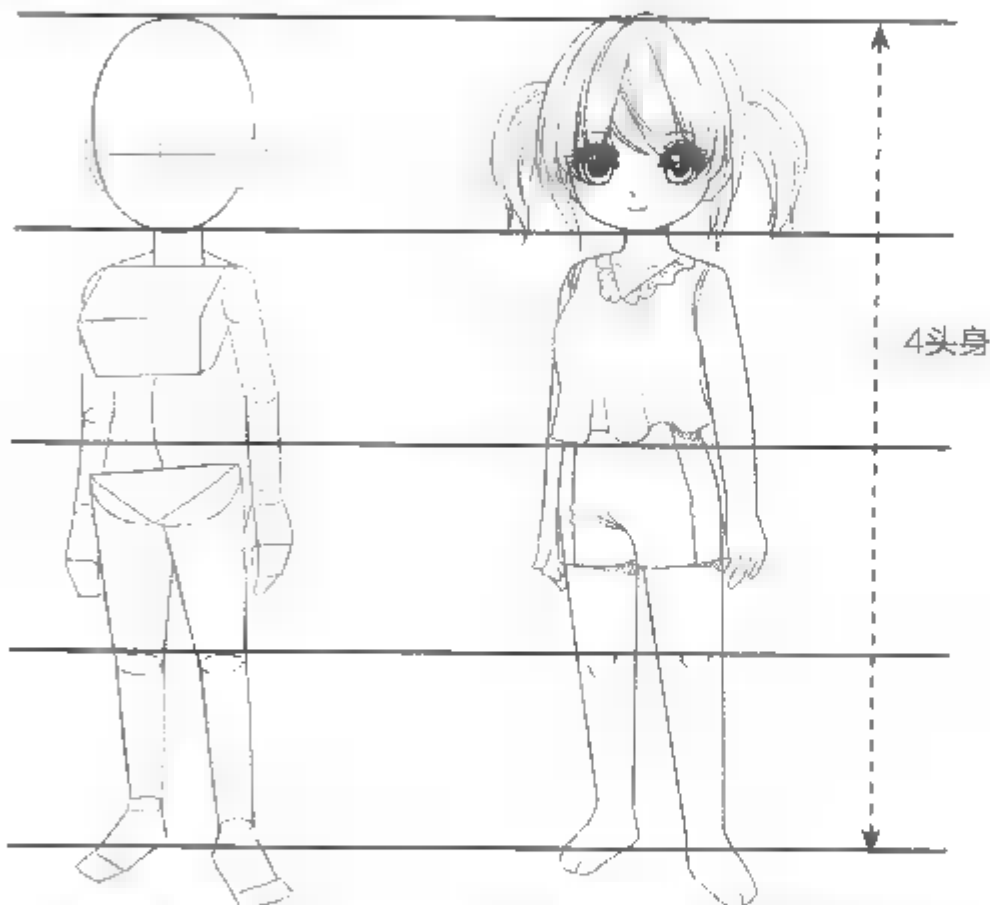
夸张型人物在中老年期由于衰老，身体各部位开始松弛下垂。脊椎也会自然弯曲，身高降到8头身。

中老年时期

Lesson 05 Q版身体比例人物的画法

Q版人物的身体比例与普通人不同，Q版的人物会因为身体比例而显得非常可爱。下面我们就来看看Q版人物不同的身体比例表现吧！

Q版身体比例的基本特征与应用

Q版人物与普通人物比例最大的区别在于头部与身体的比例。从2头身到4头身的Q版人物头部都非常大，与身体的比例形成鲜明的对比。

Q版身体比例人物的特征

人体结构由数个几何图形组成。

Q版人物的身体比例从2头身到4头身不等，人物越矮头部越大。

就算是侧面，4头身人物的头部依旧显得较大。

侧面人物的结构与常人无异，只是较矮。

肩膀的特征与表现

Q版人物由于身材较短，脖子相对较细。正面脸部的比例与常人无异。

Q版人物的半侧面可按照儿童的脸部比例来刻画。

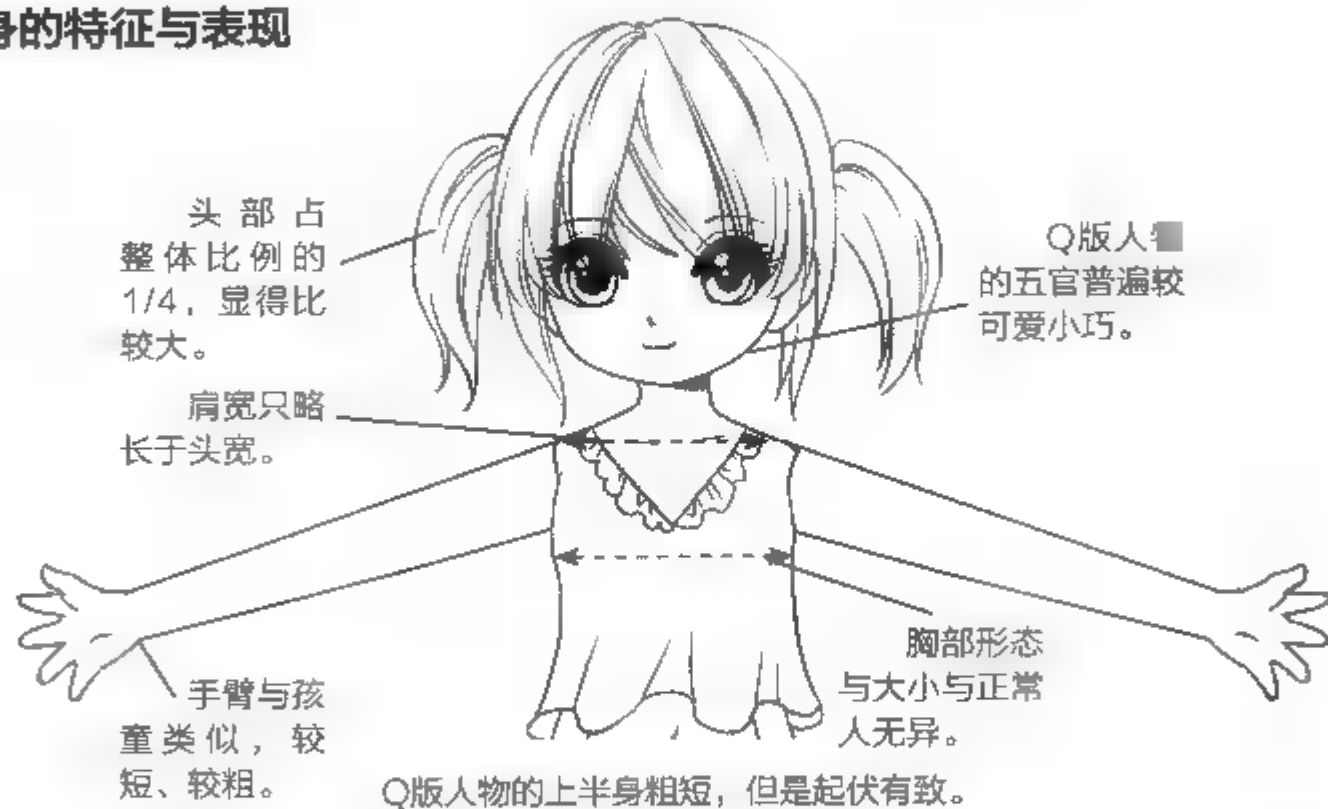
Q版人物的正侧面比例与孩童类似。

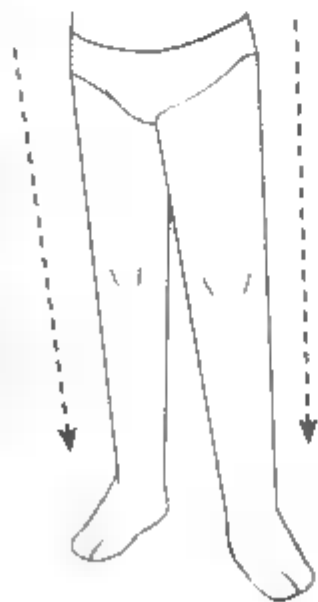
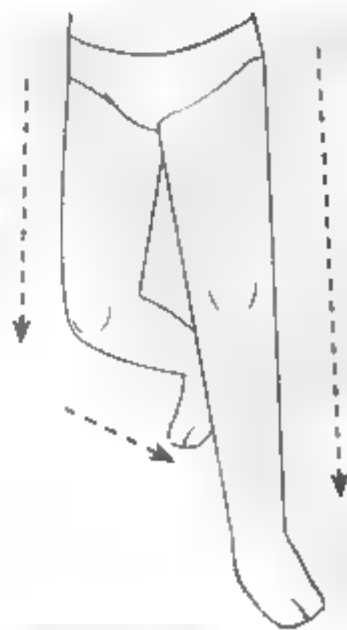
躯干的特征与表现

Q版人物的躯干比正常比例短得多，视觉上更接近孩童。

与孩童不同的是身体依旧曲线分明，只是较短。

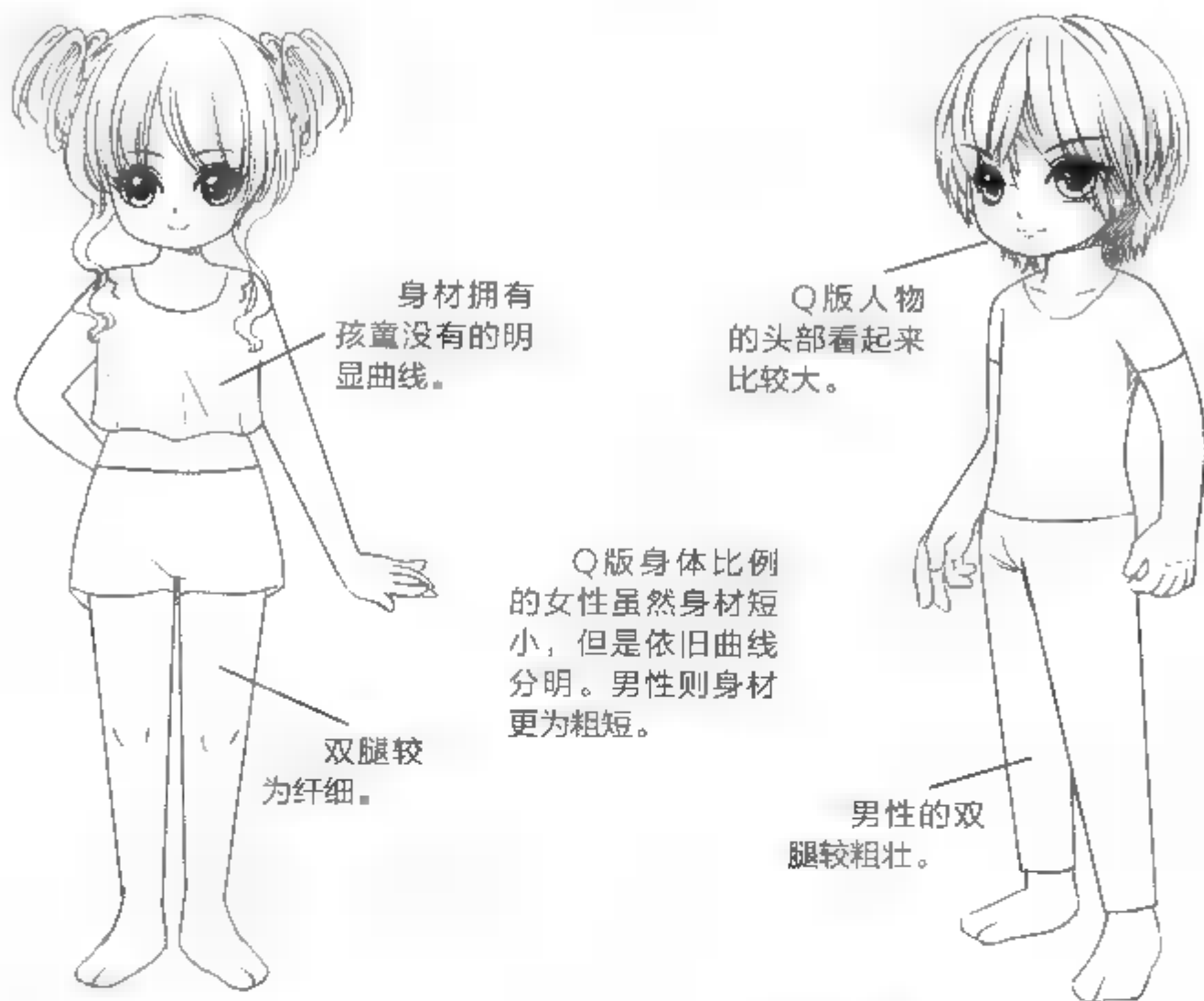
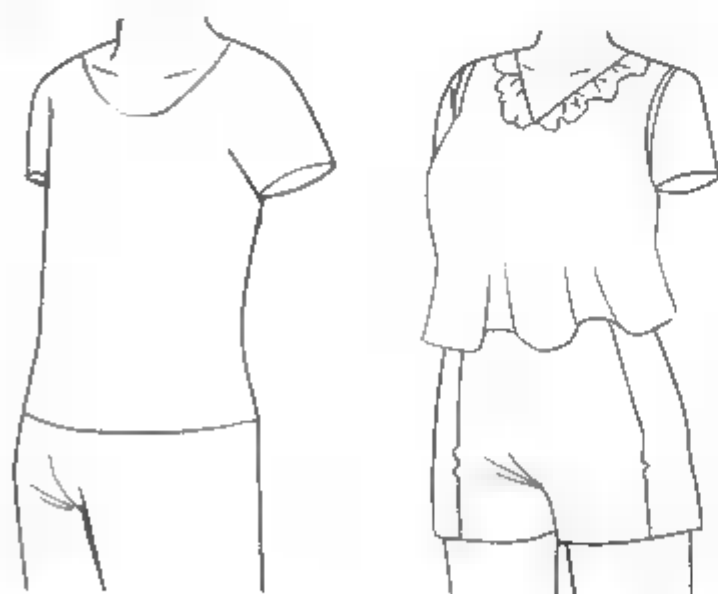
躯干的侧面能够看到明显的人物性征。

上半身的特征与表现

Q版人物的上半身粗短，但是起伏有致。

下半身的特征与表现

描绘Q版身体比例的注意事项

Q版人物男性与女性的差别在于细节的表现。例如身体轮廓的形状，因为轮廓的不同也会导致身体各部位的比例不同。

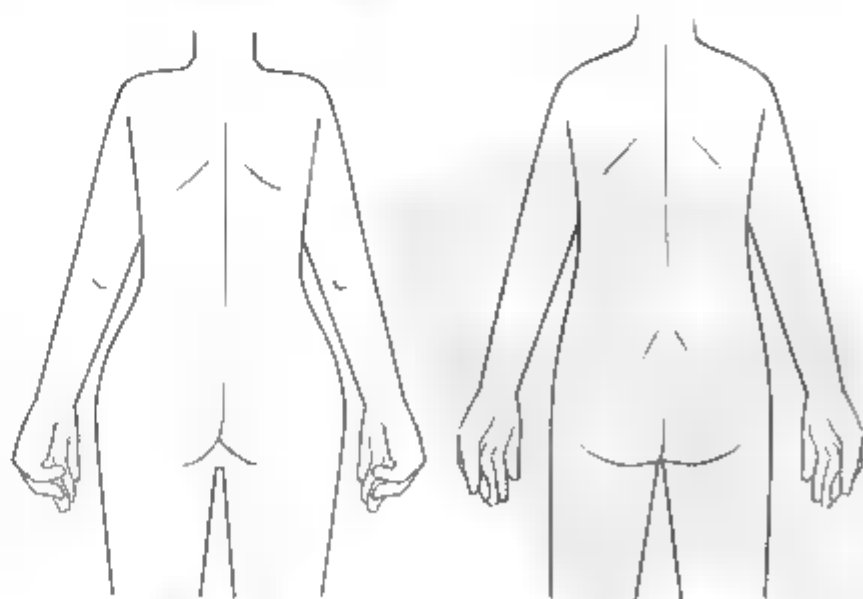
Q版身体比例男女的基本特征

Q版身体比例的女性虽然身材短小，但是依旧曲线分明。男性则身材更为粗短。根据成人的结构以区分Q版人物与孩童。

躯干的区别

男性躯干

男性躯干的线条起伏比较少，接近圆柱体。

女性躯干

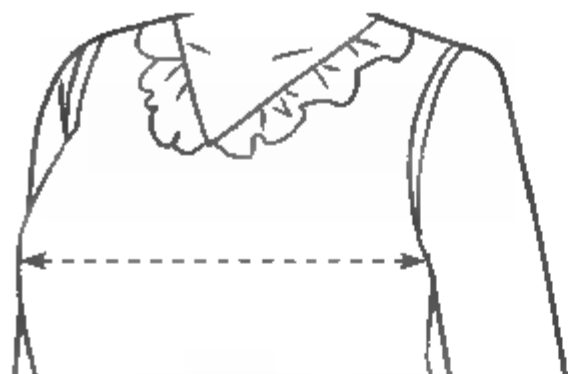
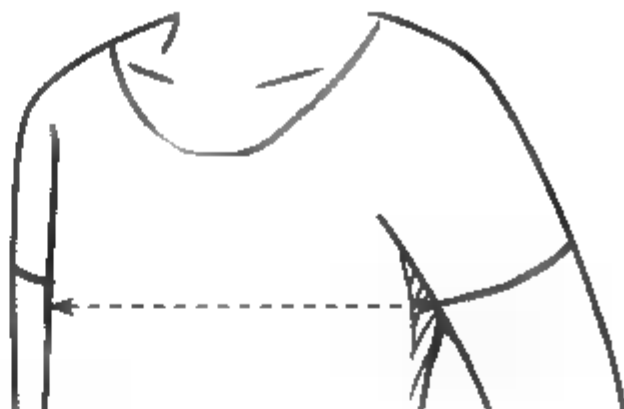
女性躯干的曲线起伏明显，腰部纤细，与男性区别较大。

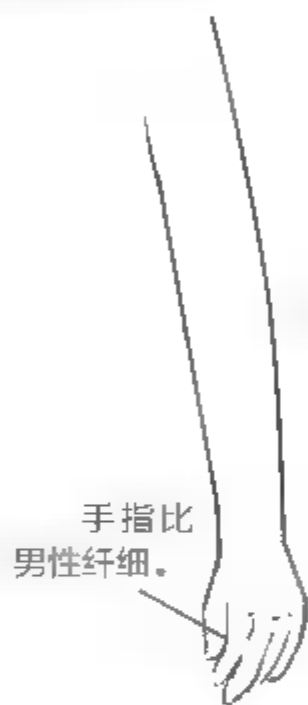
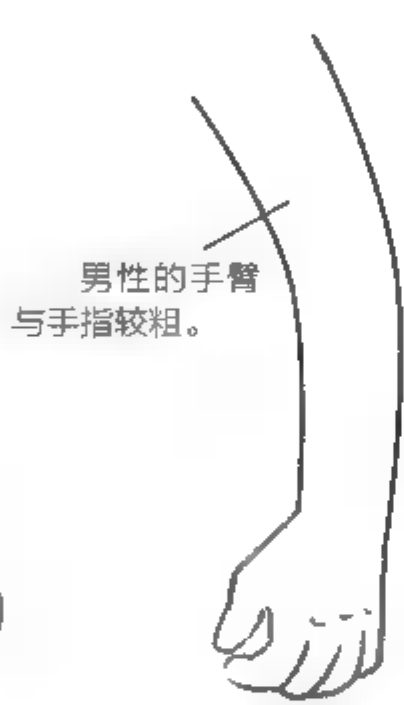
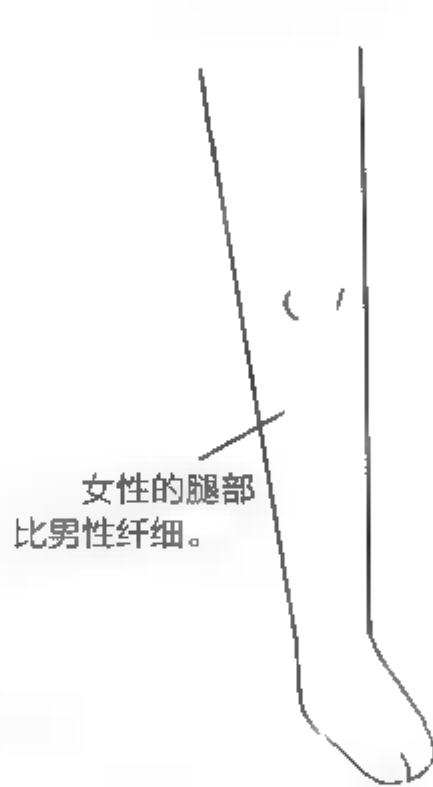
背部的区别

女性背部

女性的腰部比男性纤细，臀部浑圆，向上翘起。

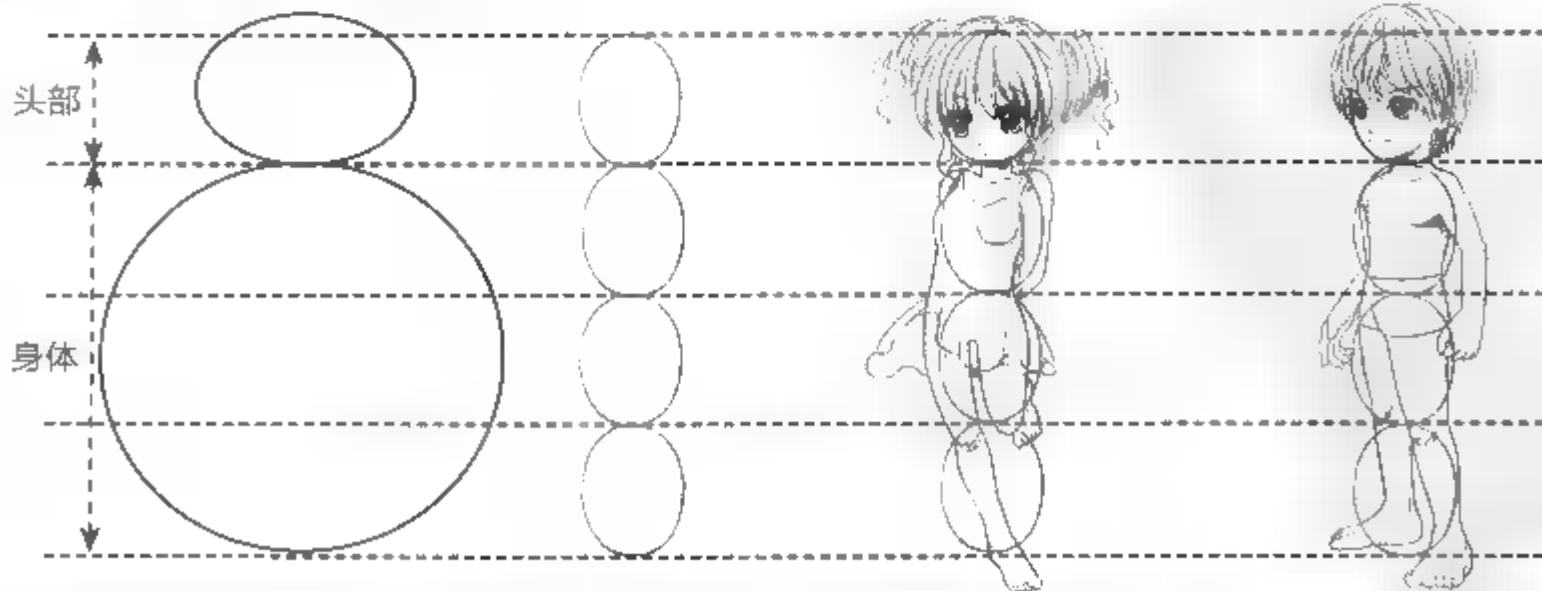
男性背部

男性的背部和腰部较粗，臀部要比女性窄。

胸部的区别

Q版女性的身体与头部的比例与正常人不同，肩宽、胸宽与头部的宽度相差不大。

男性的身体比例与女性类似，只是身体结构更为粗壮。胸宽窄于头宽。

四肢的区别

女性的手臂比男性纤细。

男性的手臂粗壮，给人结实有力的感觉。

女性的腿部虽然比正常人短，曲线也不明显，但比男性的腿部纤细的多。

男性的腿部较粗、较短，但不同于幼童，其肌肉结构明显。

Q版体型人物的绘制技巧

可以把4头身人物看做一个头部占1头身，身体3头身的雪人。

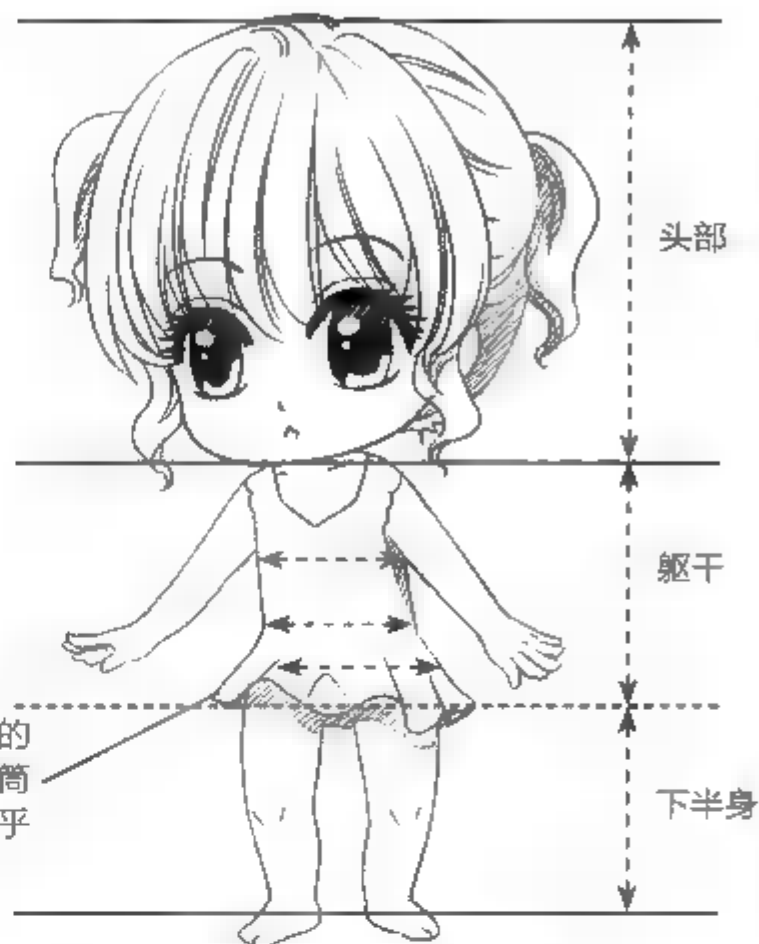
绘制女性角色时注意女性身材比较纤细。

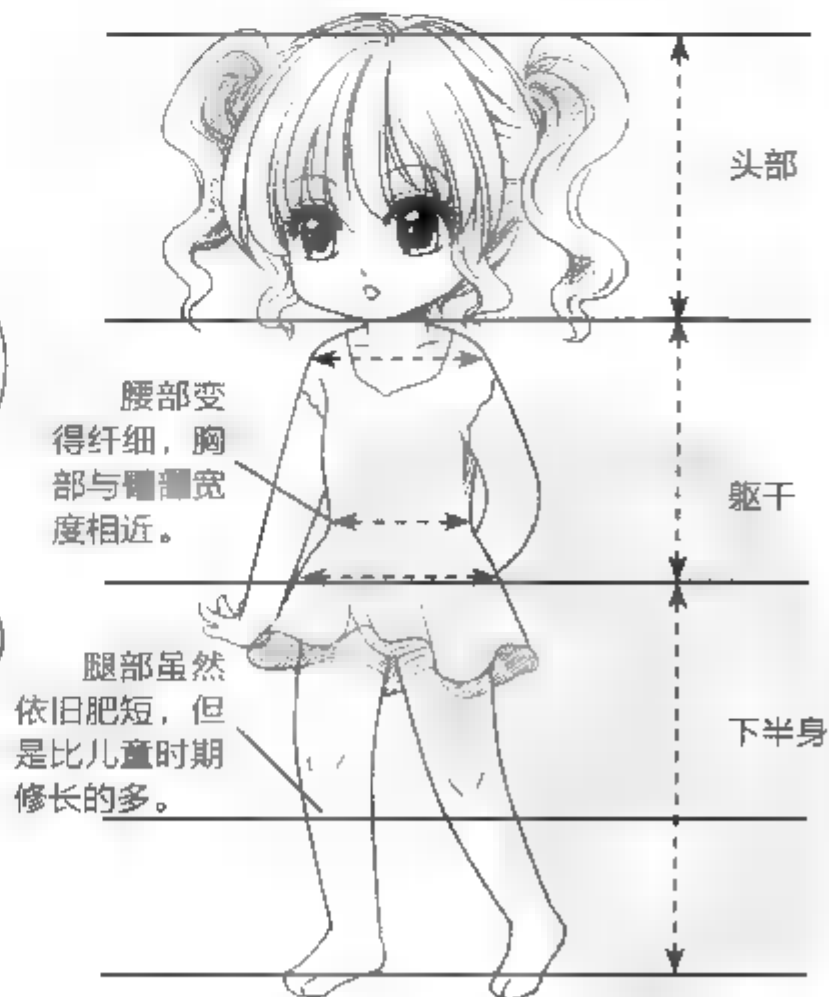
绘制男性角色时注意男性腿部比女性略长。

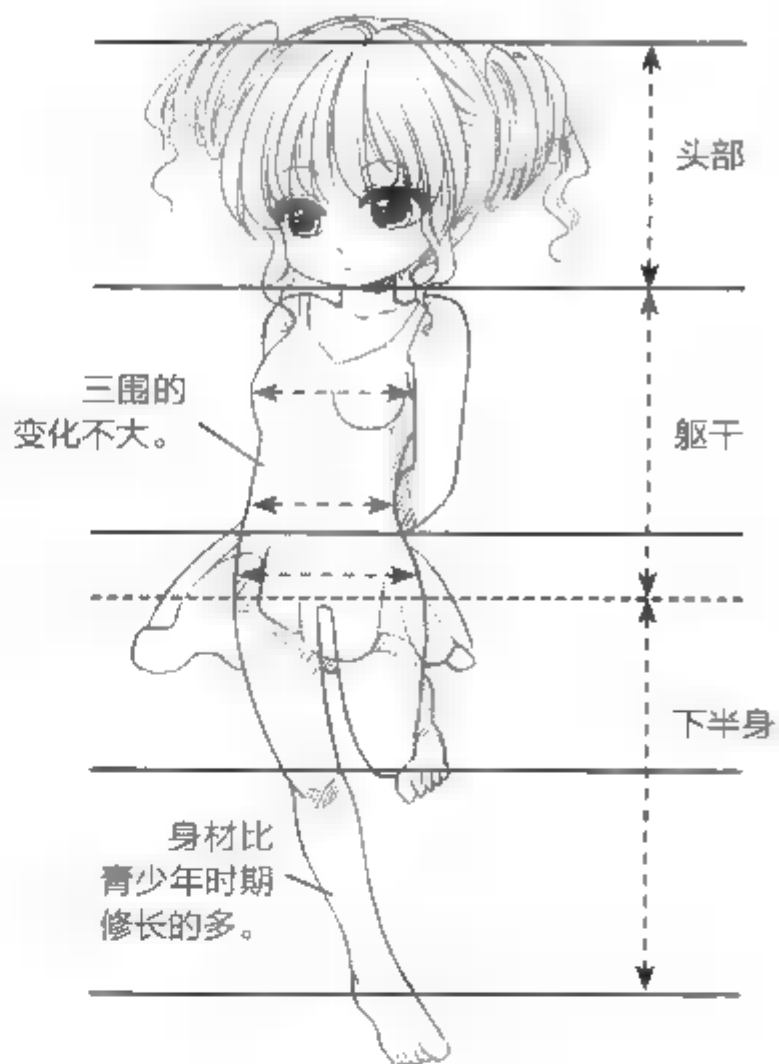
不同年龄人物的Q版身体比例表现

不同年龄人物的Q版人物，可以通过改变身体比例来表现。例如年龄较小的人物身长比较短小。

Q版体型人物在儿童时期的表现

Q版人物身材短小，儿童时期的人物约2头身。

Q版体型人物在青少年时期的表现

Q版人物在青少年时期约为3.5头身，身体已经成长，具备性别特征。

Q版体型人物在成年时期的表现

Q版人物在成年时期身高已经成长为4头身，形体圆润可爱。

成年时期

Q版体型人物在中老年时期的表现

中老年时期的Q版人物身材萎缩，身体佝偻、背部弯曲、身体无法笔直站立，只有2头身。

中老年时期

运用头部与身体刻画人物具有张力的动态

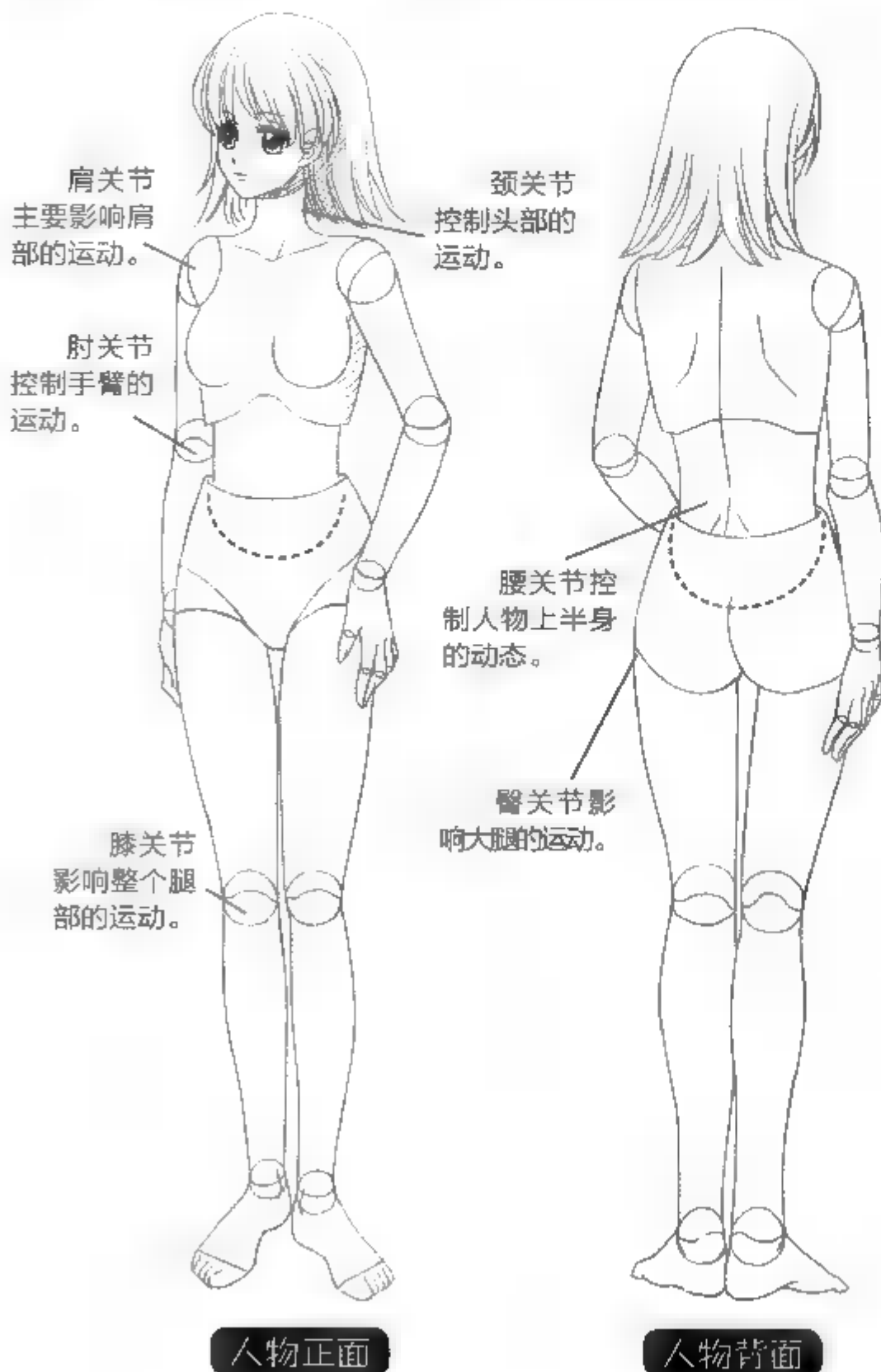
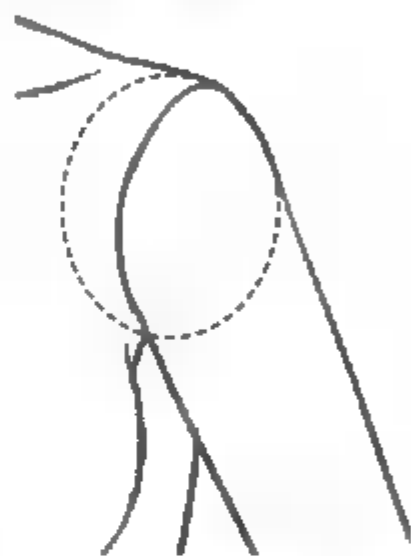
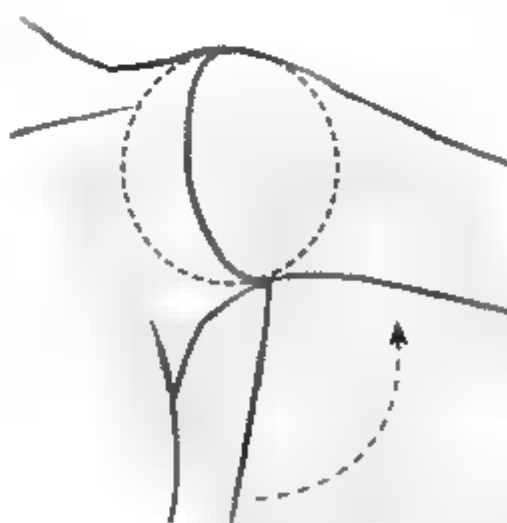
Lesson 01 人物头部与身体的运动原理与画法

人体的运动与关节有关。表现人物头部与身体的运动状态、肌肉的伸缩与脊椎的变化也是我们学习的重点。另外，随着人物的运动，重心也会随之变化。

人体主要关节的构造和运动规律

在绘制漫画人物动作的草图时，通常用圆圈表示人体的关节点，再用线条连接关节点，画出基本的动作。不同关节点的运动都有一定的规律。

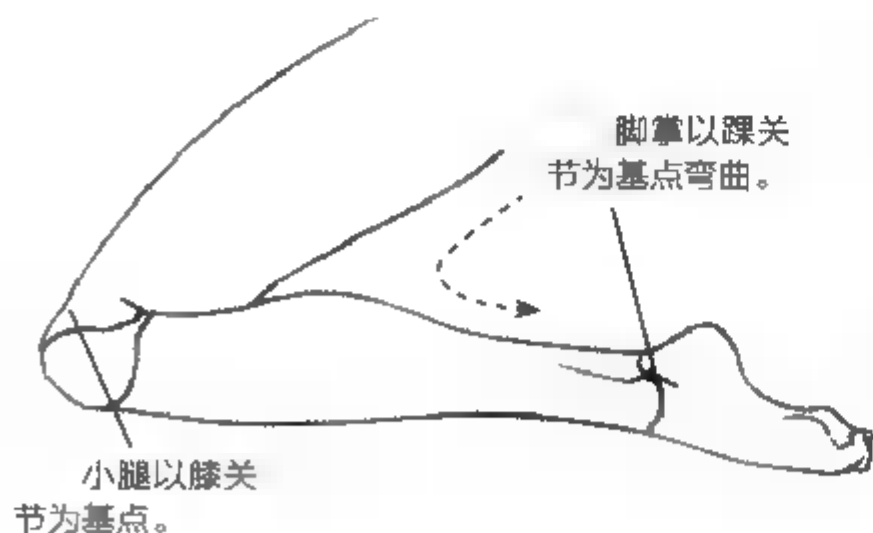
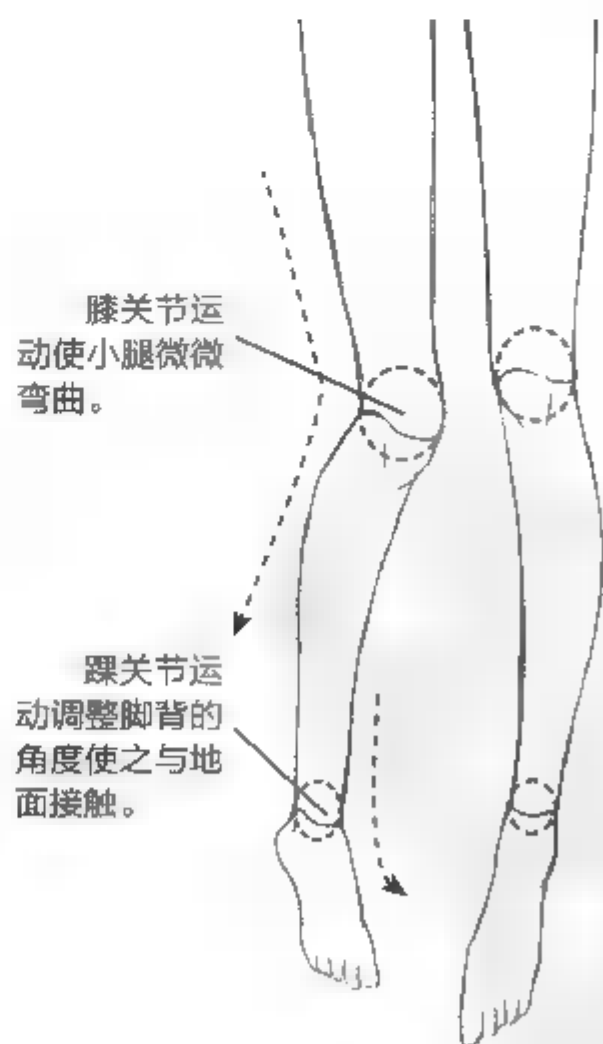
人体主要的关节

人物的动作主要是由身体各关节来控制的。

关节的运动规律

手臂的前后左右旋转扭动都需要通过肩关节来完成。

人物手臂向上运动时，以圆形关节为基点向上运动。

关节是控制人物动作的重要组成部分。这些关节大多存在于身体各部位的连接处。

全身关节的运动表现

人物的动态都需要活动关节来实现。

当人物处于动态时，连接身体各部位的关节也处于活动中。

当双腿跪地时，主要靠膝关节与踝关节运动来维持人物的平衡。

再细微的动作都要靠关节来表现。

肌肉的伸缩是动作的基本构成

运动时，人体的肌肉会因伸展或收缩而产生形态的变化，从而影响到轮廓的变化。因此，在绘制人物动态的时候，需要掌握各部位肌肉拉伸的变化方式。

肌肉伸缩的表现

由于手臂抬起，前臂的肌肉伸直。

由于手臂收缩，肱二头肌弯曲变形。

脚部微曲，小腿肚部位肌肉变硬。

人物动作的改变会导致身体外形的改变。这是因为动作是由肌肉的拉伸来完成的，而肌肉的拉伸也会导致肌肉形状的改变。

人物效果图

人物肌肉图

肌肉的起伏规律

肌肉的形状类似于山峦的起伏。

绘制肌肉时先画出山峦状的肌肉外形，然后定好肌肉的走向。

根据走向画出肌肉的质感。

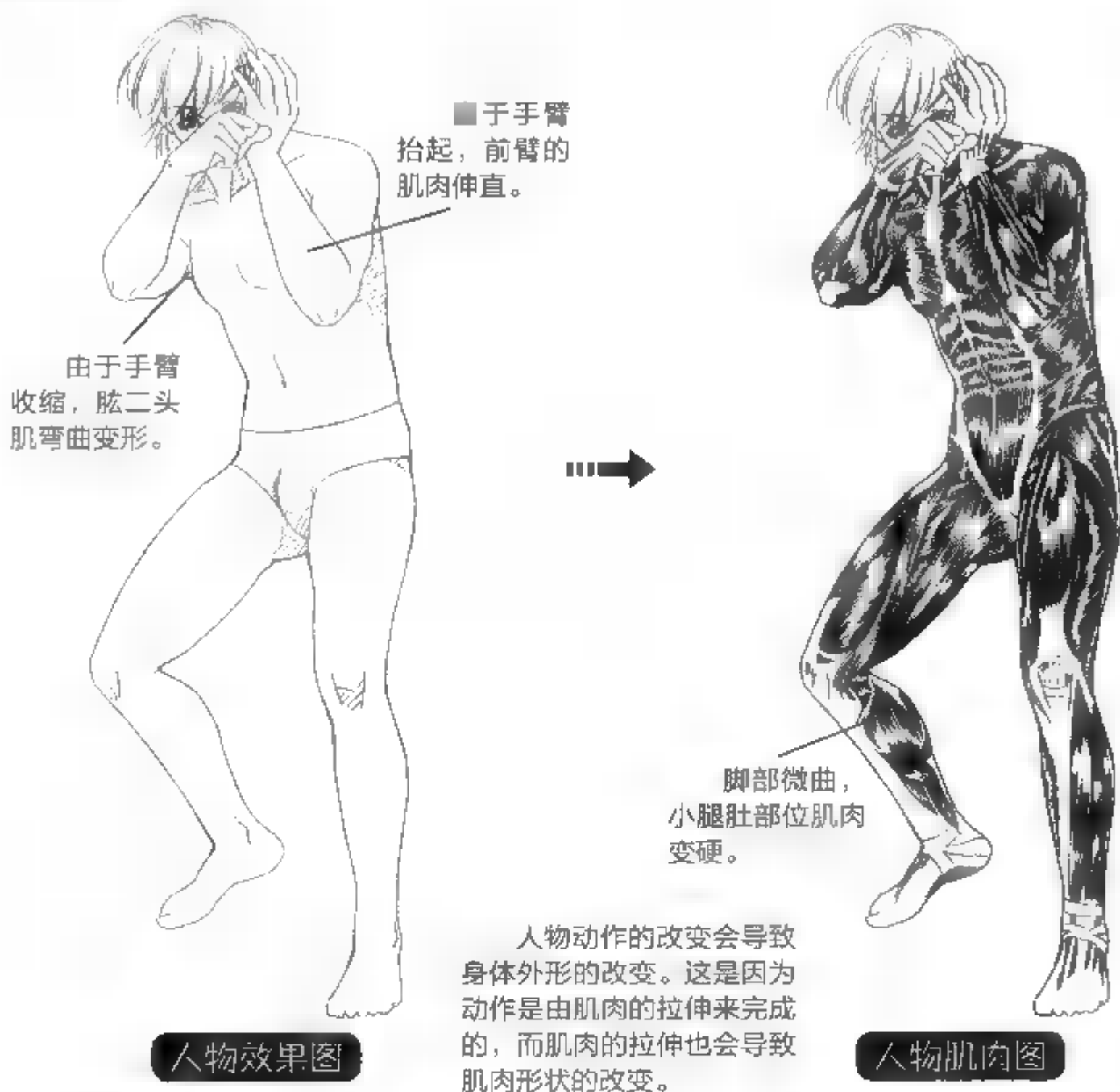
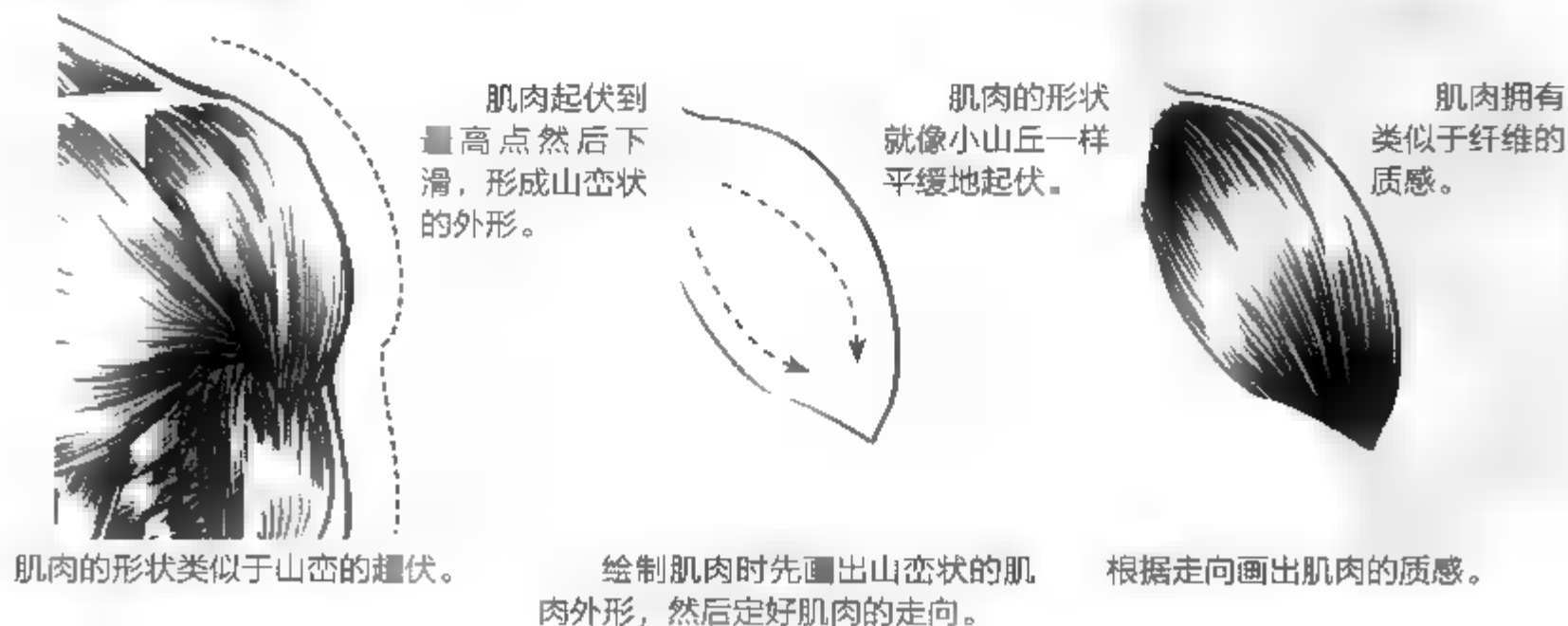
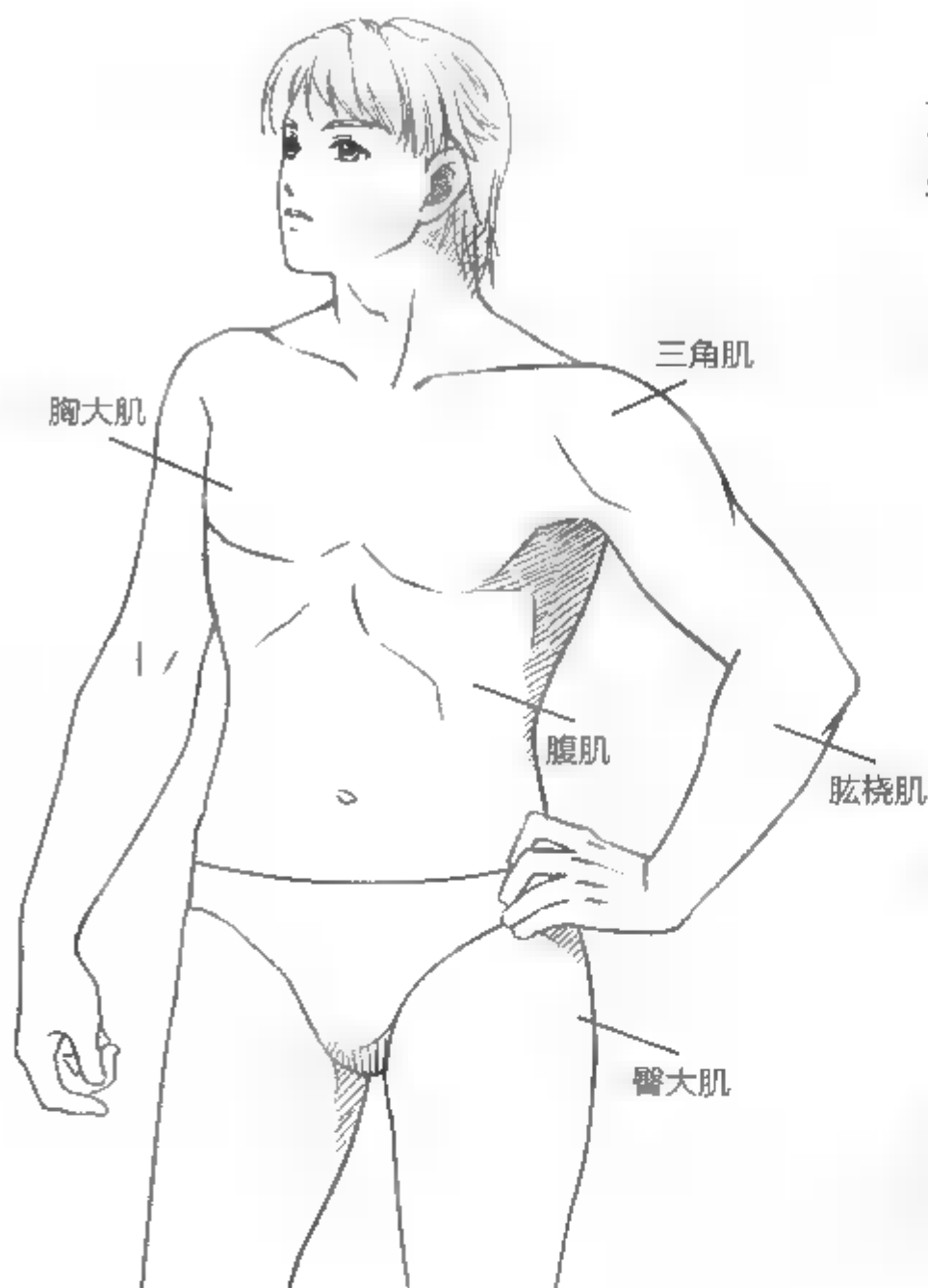
身体轮廓的表现

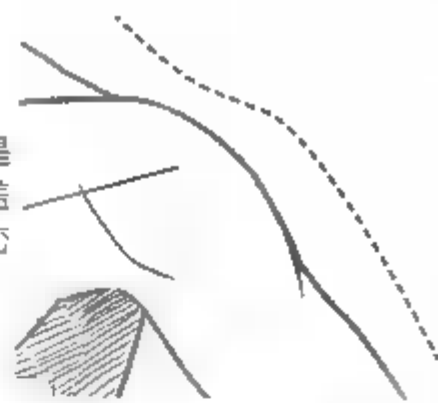
胸大肌

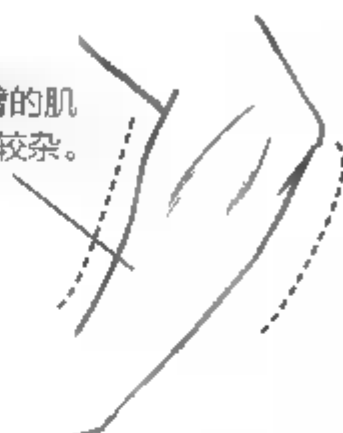
三角肌

腹肌

肱桡肌

臀大肌

肌肉的形态也会影响人物的轮廓。肌肉发达的人物其外形会受肌肉起伏的影响，看起来结实有力。

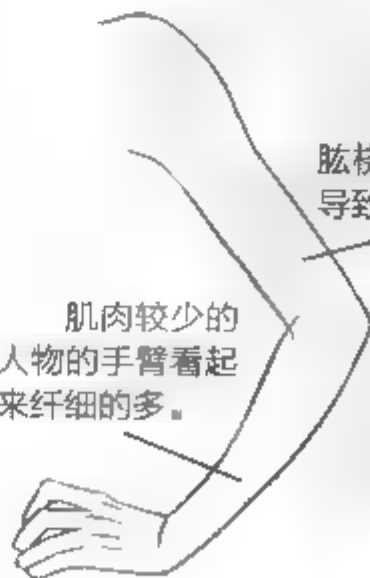
三角肌是一块几乎覆盖了肩部的山峦状肌肉。

靠近肩膀的是叫做三角肌的重要部分。

前臂的肌肉较多、较杂。

前臂主要由肱桡肌等肌肉组成。

大腿是身体肌肉最发达的部位之一，由细长形肌肉覆盖。

腿部发达的股直肌非常明显。

不同的肌肉表现

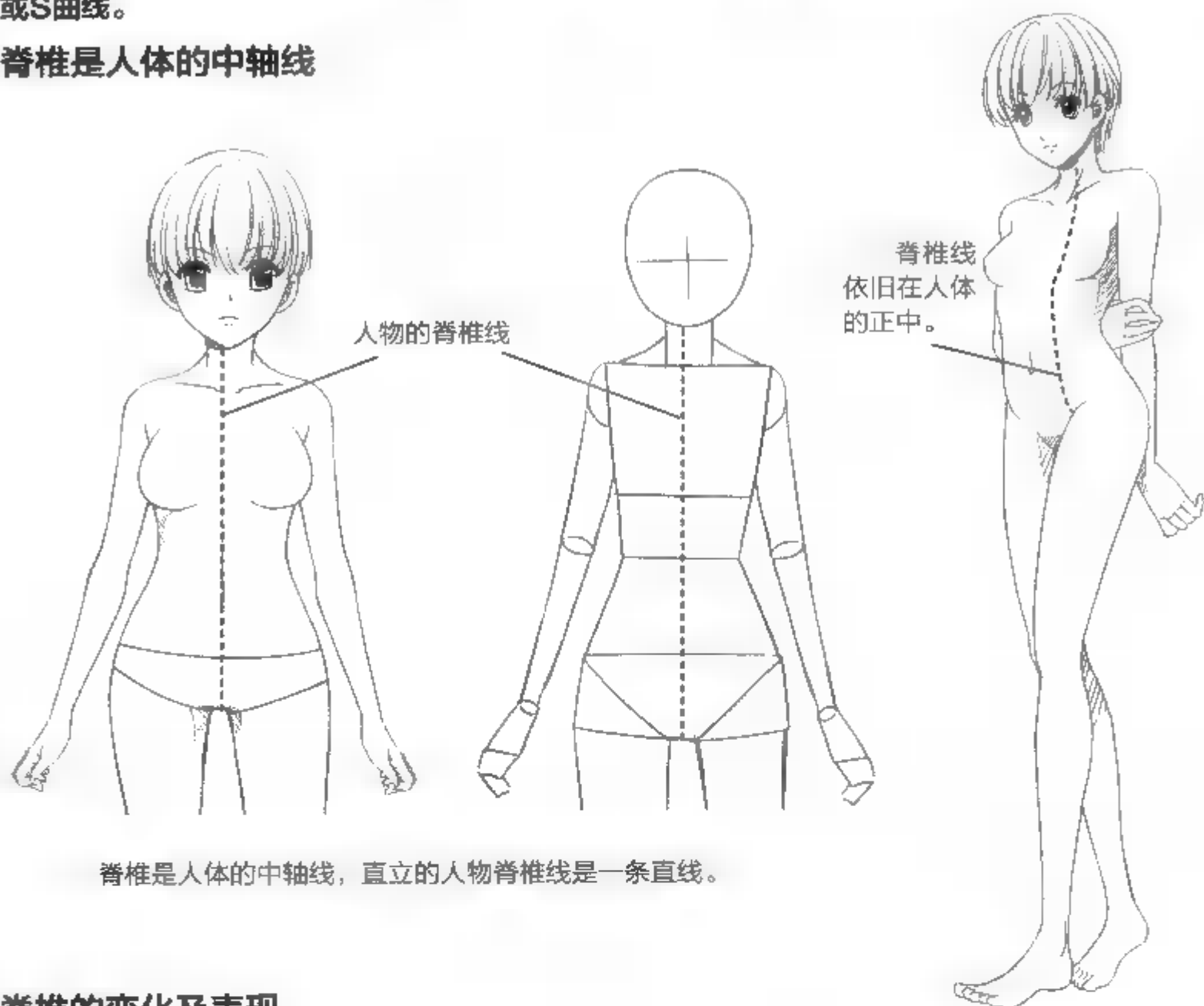
肌肉发达的手臂

肌肉较少的手臂

脊椎和人体中轴线的变化

脊椎也是人物身体的中轴线，在不同的动作下，脊椎会随之弯曲或扭转，产生不同程度的[illegible]线或S曲线。

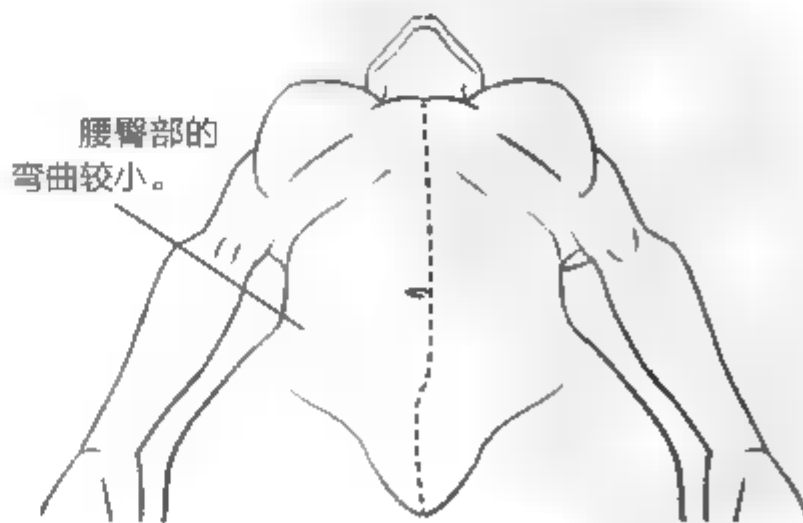
脊椎是人体的中轴线

人物的脊椎线

脊椎线依旧在人体的正中。

脊椎是人体的中轴线，直立的人物脊椎线是一条直线。

人物的动作改变，脊椎线也会随之改变。不再是直线转而随着肢体弯曲。

脊椎的变化及表现

当身体向前倾的时候，脊椎也会随之弯曲。身体曲度越大的地方，脊椎弯曲幅度越大。

当身体向后倾的时候，脊椎跟着向后弯曲。

利用中轴线画出人物姿势

1 先画出中轴线。

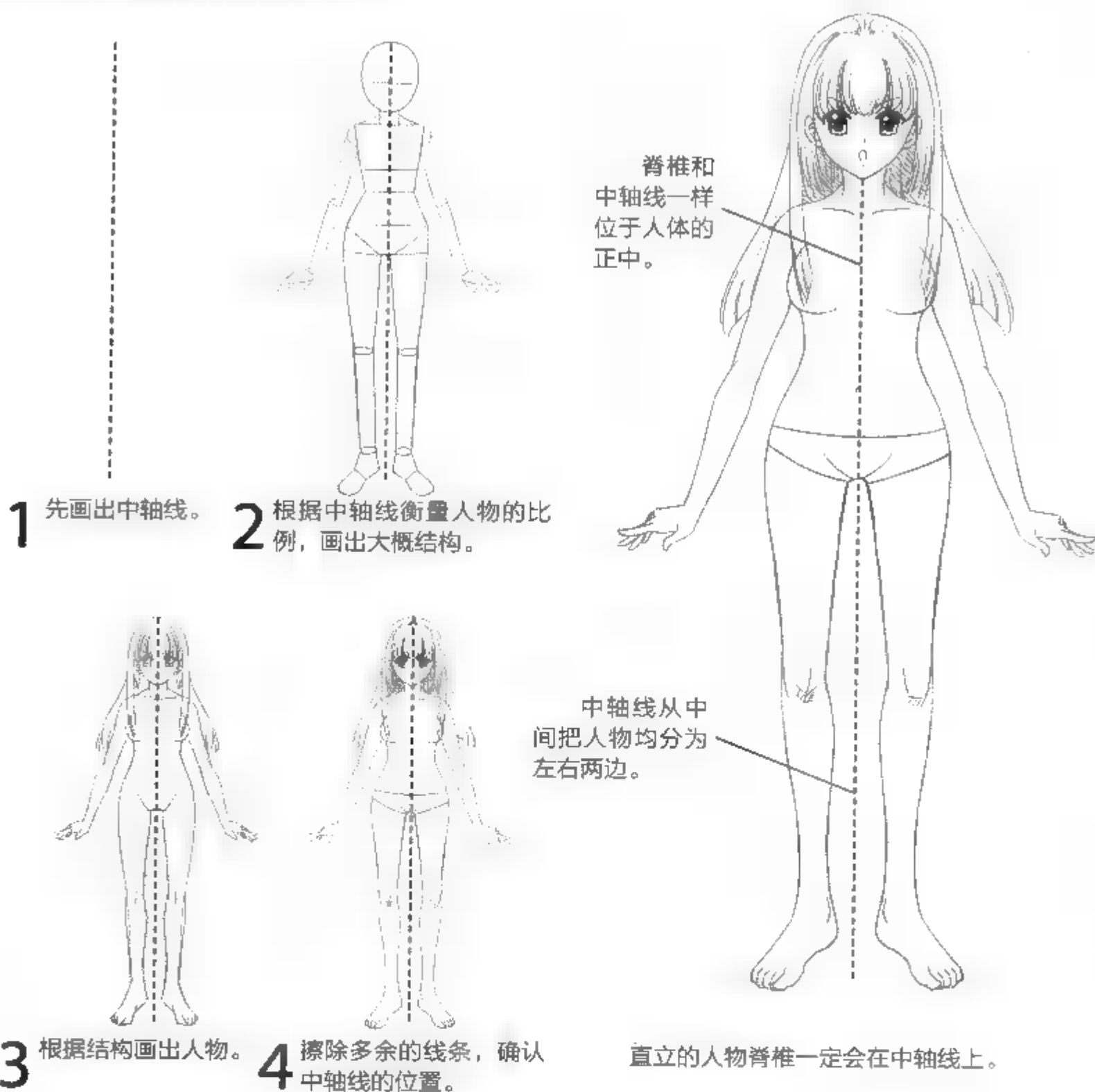
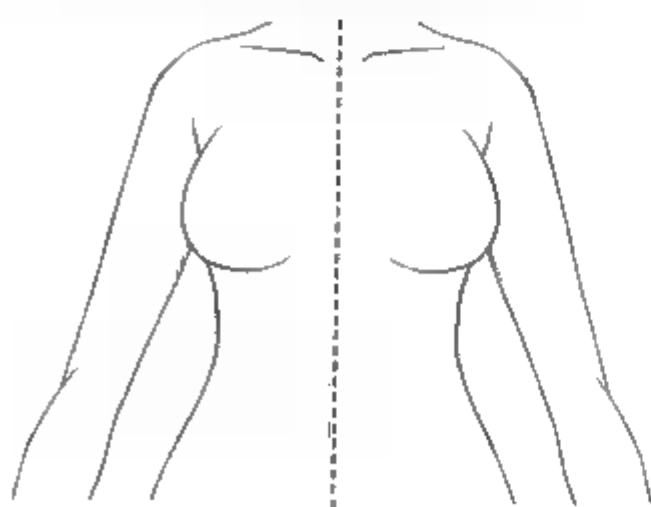
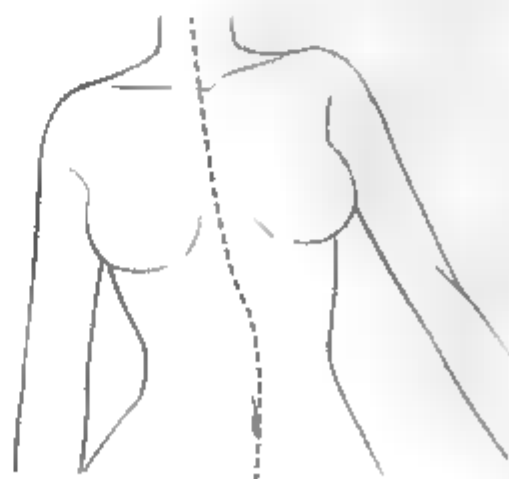
2 根据中轴线衡量人物的比例，画出大概结构。

3 根据结构画出人物。

4 擦除多余的线条，确认中轴线的位置。

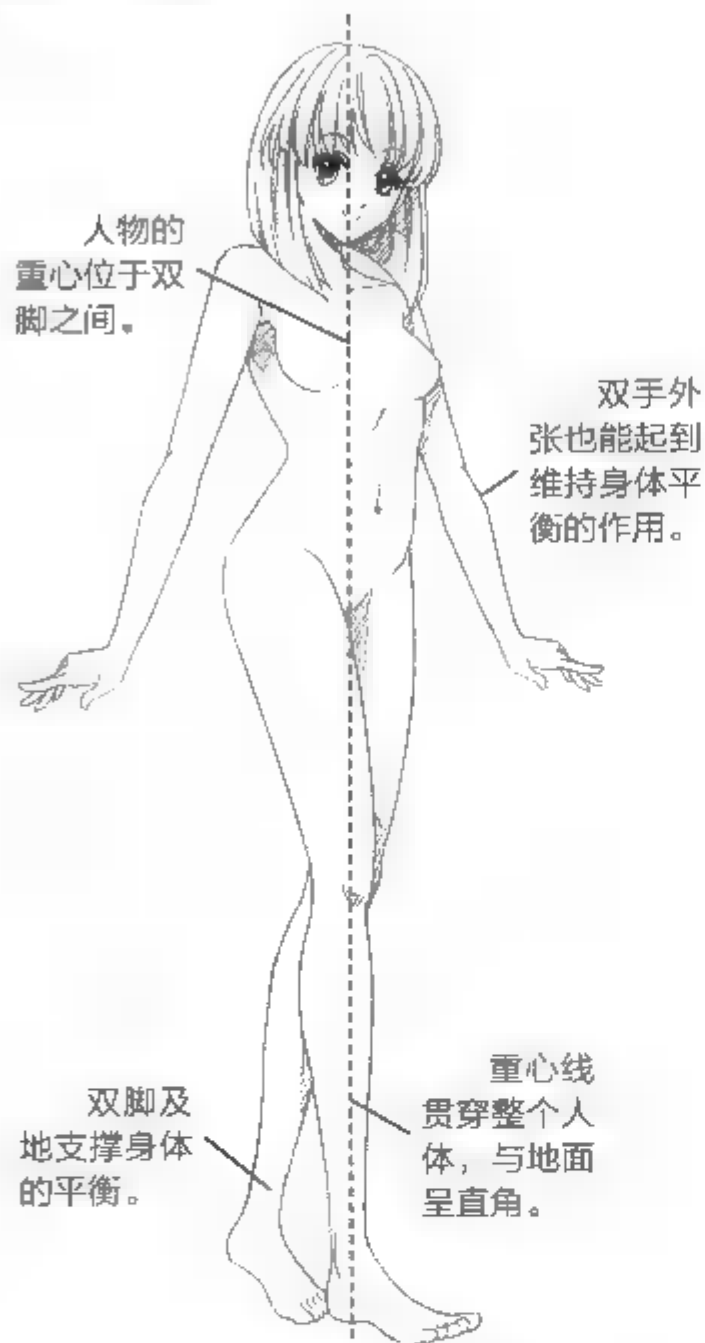
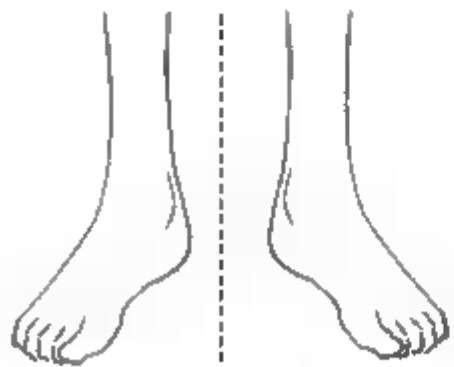
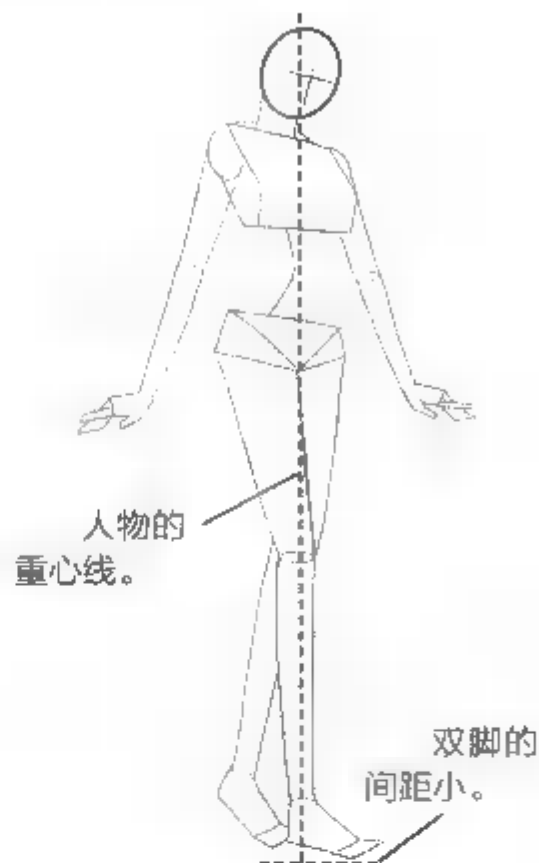
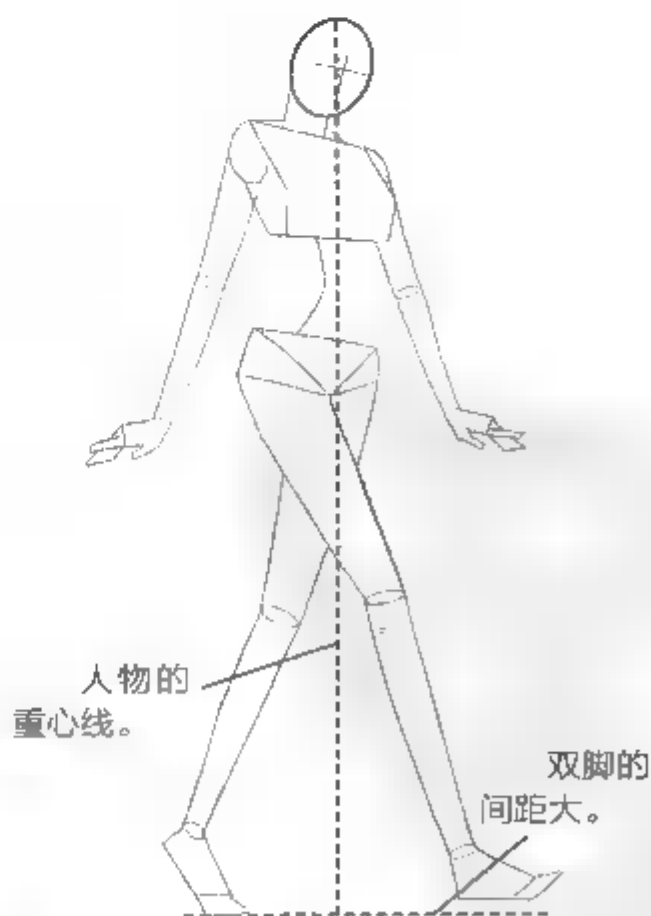
脊椎和中轴线一样位于人体的正中。

中轴线从中间把人物均分为左右两边。

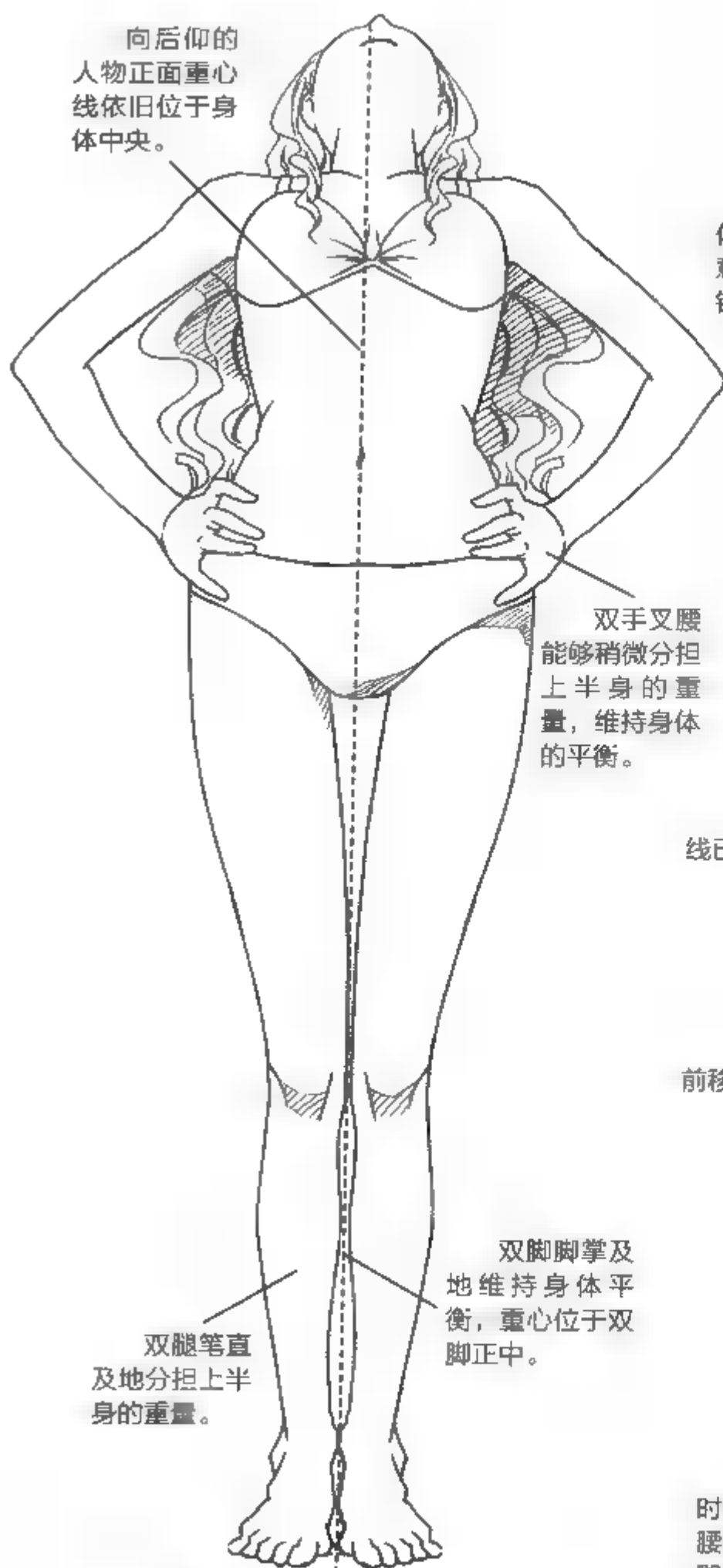
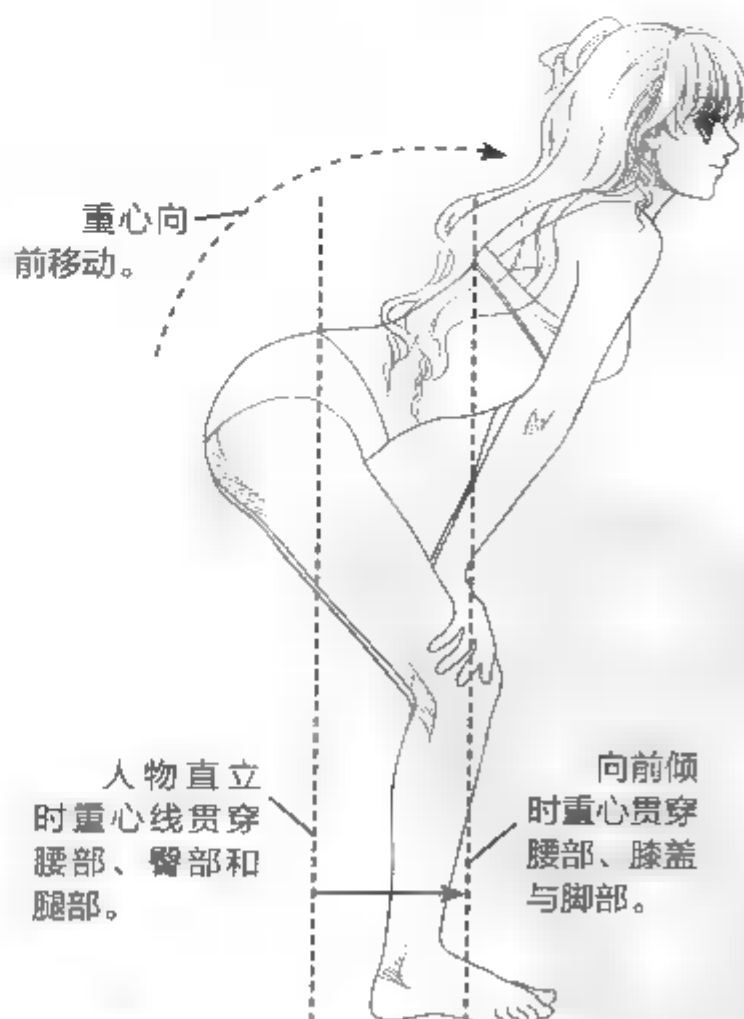
直立的人物脊椎一定会在中轴线上。

中轴线的弯曲程度决定着姿势

人物的正面无动作时，中轴线呈直线。

当人物的身体扭曲时，中轴线也随之弯曲，形成S形。

人体重心的移动方式

人体运动时，重心会随之变化。人物站立时，重心位于两脚之间；弯腰的时候，只要将身体的中间部分安置于落脚点的位置，人物就不会倒下。

人体重心的概念

人物的姿势都是围绕着重心完成的。重心线一定是垂直的，重心移动，人物的动作也随之改变。

当人物直立时，身体由双腿支撑，身体的重量由两边均衡分担，这时的身体重心线位于双脚正中间。

双脚的间距越小，人物看起来越娴静。

双脚的间距越大，越能表现出人物动作的夸张，动作看起来帅气威风。

绘制出不同动态下人物的重心

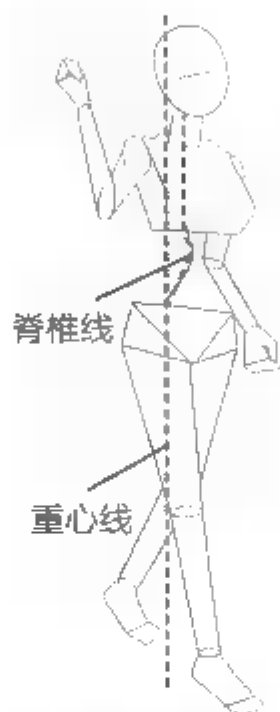
人物正面重心线依旧位于人物正中，但实际中心线已产生移动。

当身体直立时，重心线位于人物的正中。当身体后仰时，人物重心产生移动。从正面看中心线依旧位于人物正中，但从侧面看重心会跟随上半身移动。

人物的身体向前倾时，重心会随着上半身的移动向前移动。

Lesson 02 生活类动态的画法

生活类的动作是指人物在日常生活中做出的各种姿势和动态。常见的生活动作有更衣、洗漱、下厨、做清洁等等。下面就来学习生活类动作的各种画法和表现。

生活类动态的基本特征与应用

因为是日常生活中每天都会做的动作，因此人物的生活类动作都非常自然随意。在绘制的时候，画出这种自然的状态，就能够很好地描绘生活类的动作了。

生活类动作的基本特征

绘制生活类动作时，先确定人物的重心与脊椎线。然后画出人物结构，再进一步绘画人物。

生活类动作的特征是自然放松，身体各关节和肌肉都处于放松状态。

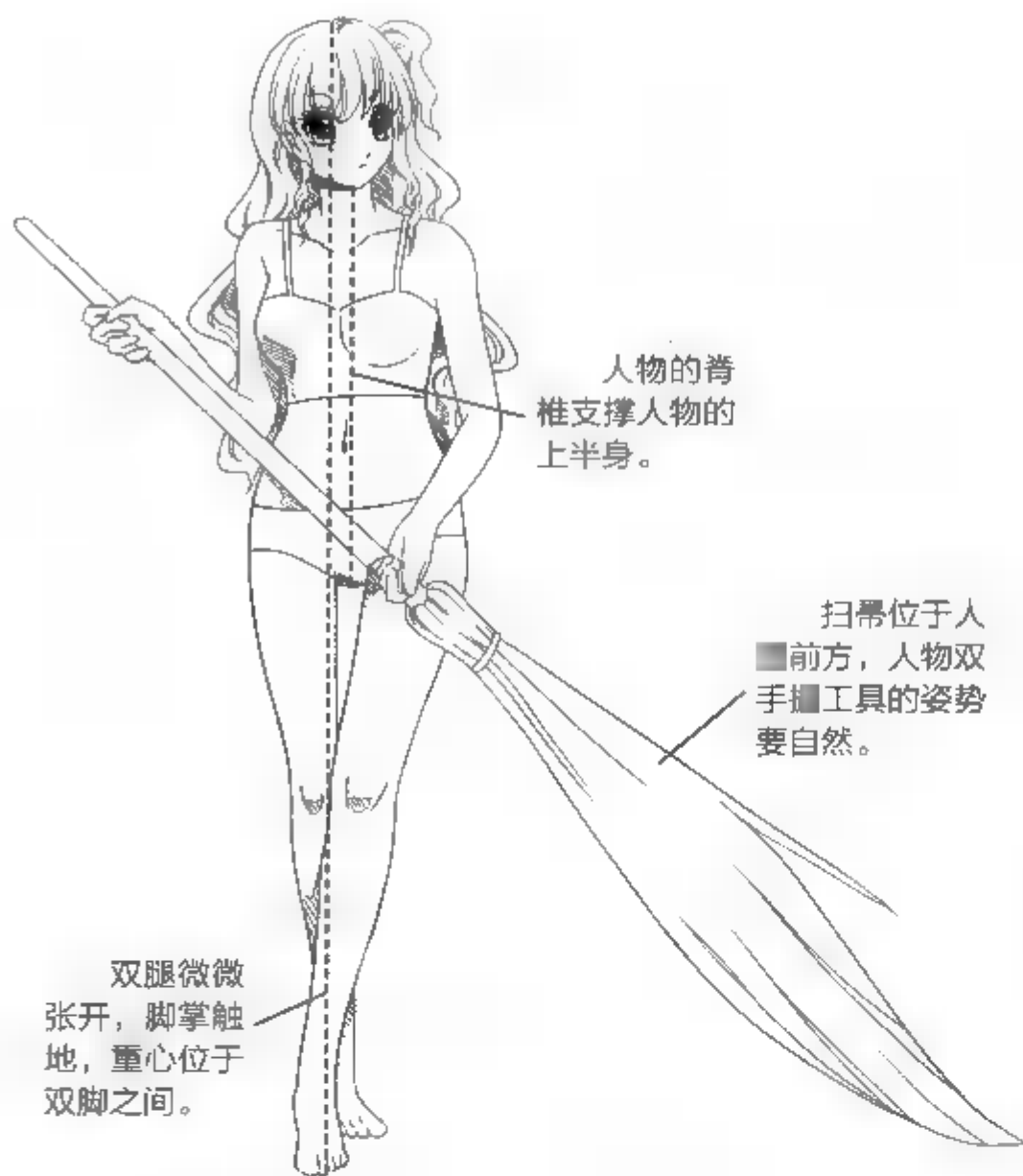
头部微微倾斜以表现人物的自然。肩膀放松。

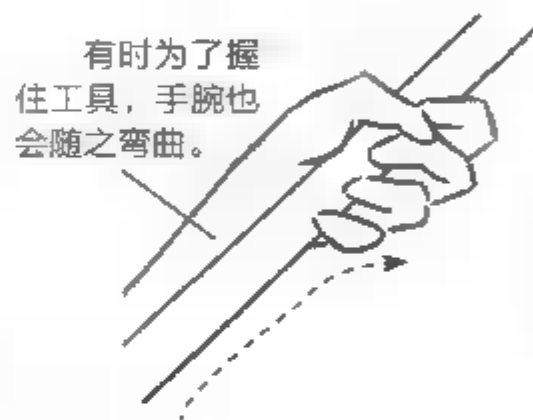
从侧面看，头部微微上仰，颈部低垂放松。

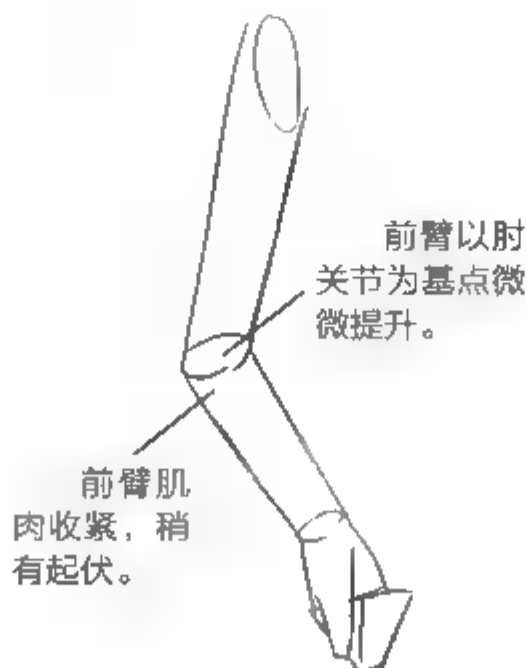
手臂部分由于动作使肌肉轮廓发生改变，三角肌尤其明显。

双脚及地将人物重心维持在双脚之间。

轻微踮脚以维持身体平衡。

描绘做清洁的动作

做清洁的人物一般手持工具，但动作幅度并不大。

注意描绘做清洁动作时，手部大多呈抓握状态。

手持工具的手■需要为工具留出空间。

绘制做清洁的手部动作

1 描绘抓握动作的手臂时，先根据大致动态描绘出结构。

2 根据结构图仔细描绘手指以及肌肉的变化。

3 清除多余的辅助线，检查结构有无错误。

描绘吃饭的动作

勺子虽小仍旧要为其被抓握留出空间。

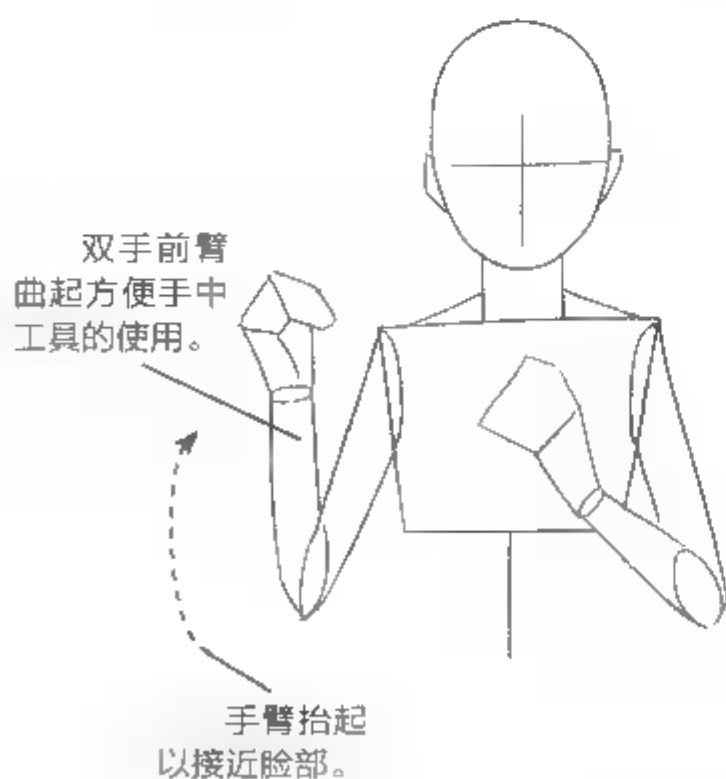
道具会遮住一部分的人物。

吃饭中的少女

手掌呈抓握状态。

另一只手托起碗。

描绘人物吃饭时躯干部分动作不大，手部动作幅度较大。

描绘洗漱的动作

洗漱中的人物主要靠前臂的弯曲，其他部位的动作幅度不大。

洗漱中的少女

描绘生活类动态的注意事项

日常生活中，男性和女性做出的动作有■细微的差别，根■这些区别，可以明确地区别出男女在生活■动作时的习惯。

男性与女性生活类动作的区别

手臂伸直，肌肉也随之伸■，形状无明显变化。

腿部曲起大腿肌肉收缩，形态变得更为明显。

宽松的裤子相对褶皱会很多。

男性

■于身体的弯曲，■部位置变低。

女性的身体肌肉较少，动作对肌肉的影响并不明显。

由于腿部曲起，大腿部位显得较粗。

女性

刻画细节表现性别特征

性别特征可从细节上来表现，女性容易翘起小指。

男性的手指粗大，指关节突出明显。

男性的■部较窄，肌肉明显。

女性的腰较细，臀部较宽、较圆滑。

绘制女性的生活类动作

身体重心线。

双脚及地时，身体重心位于两脚之间。

手臂高抬举起，将道具送到嘴边。

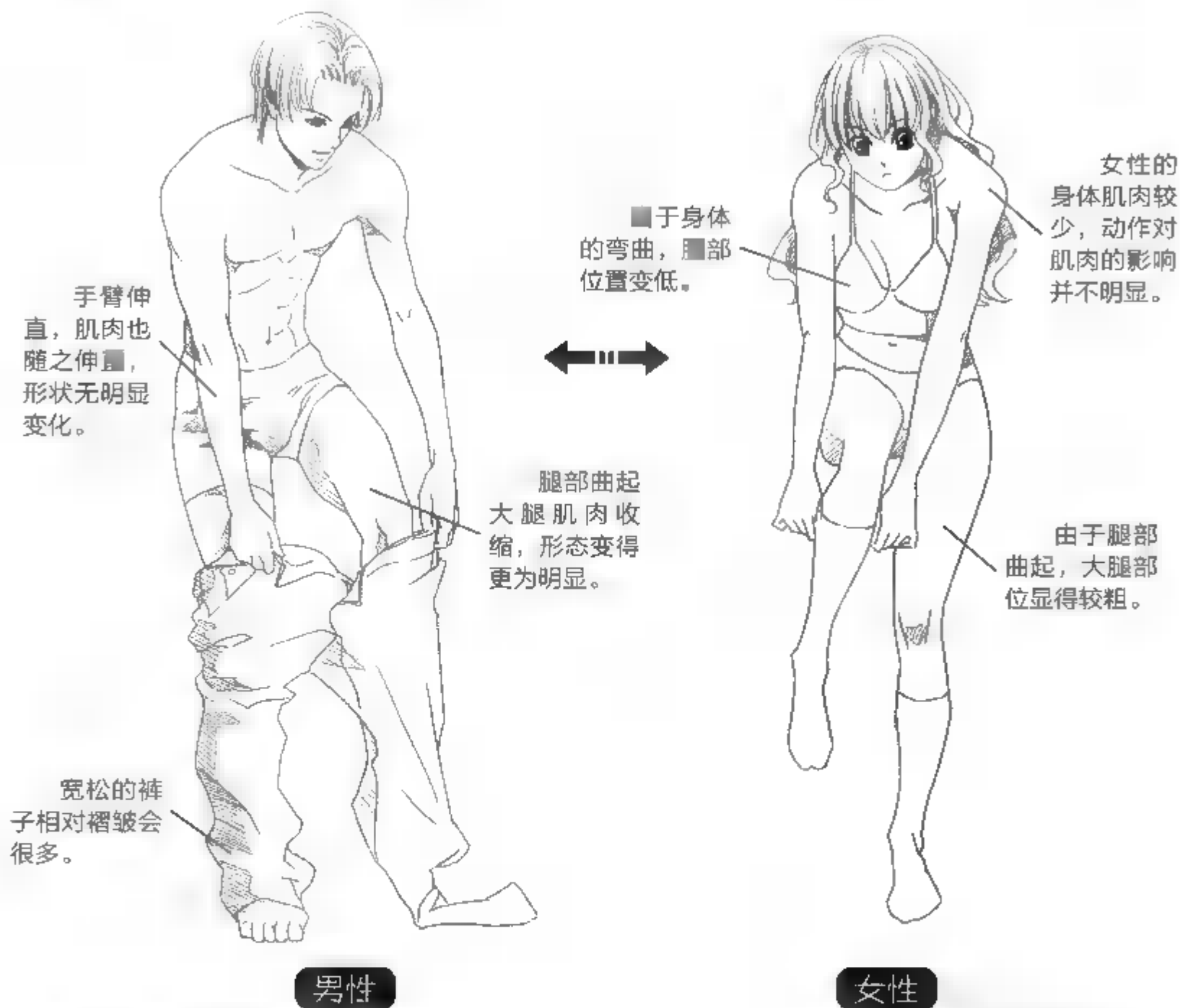
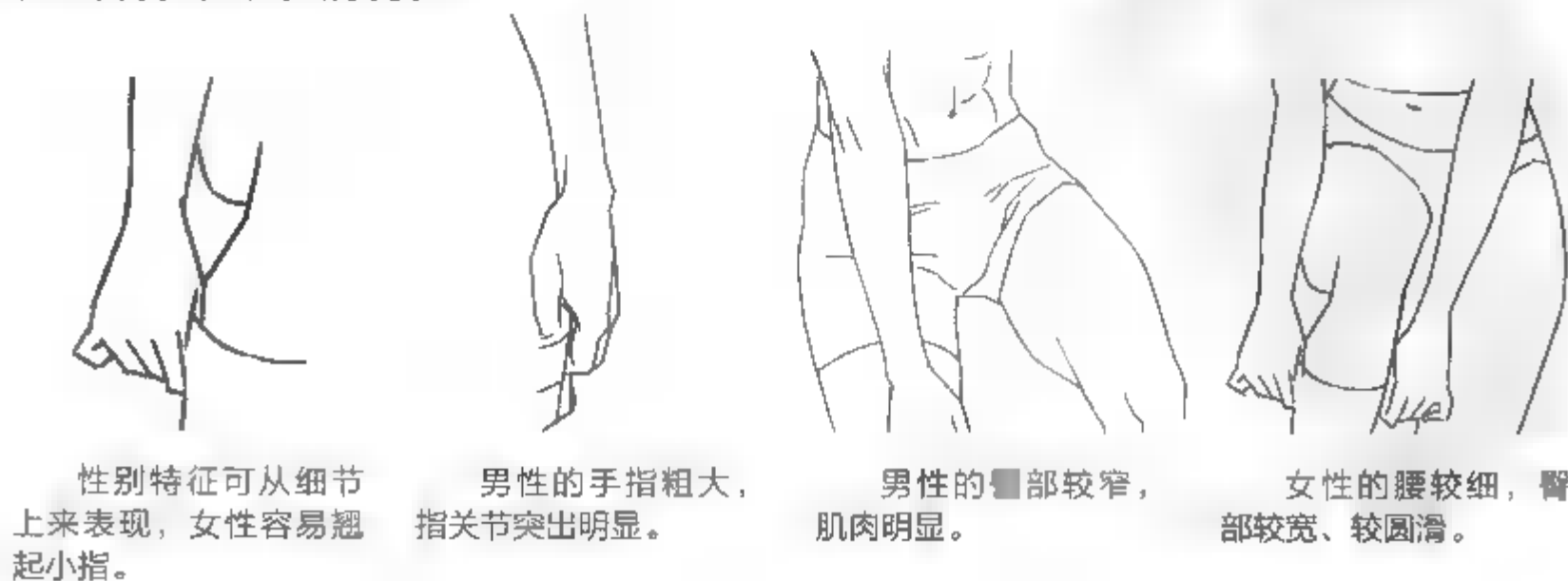
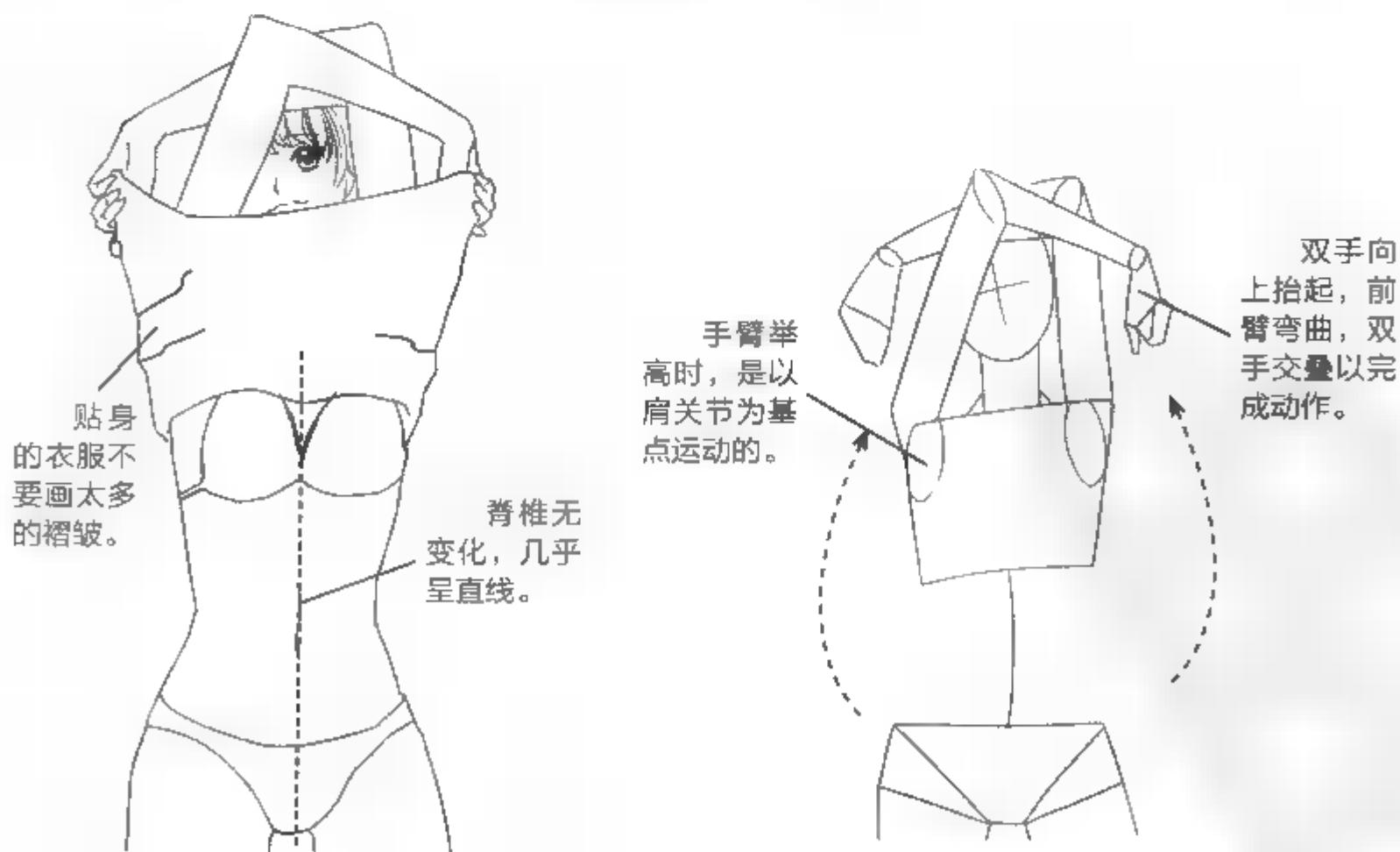
为了喝水头部抬高，身体微微往后倾。

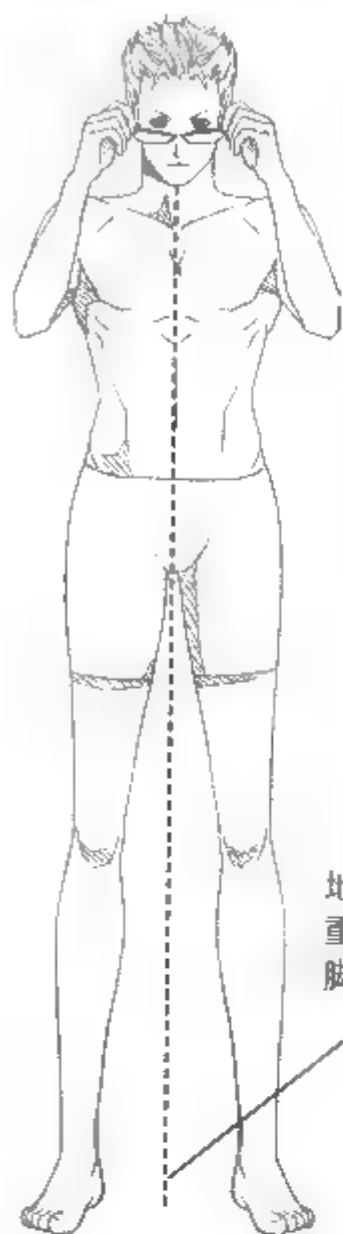
身体向一边侧，正面角度看脊椎是弯曲的。

双腿迈开幅度加大以维持身体平衡。

女性喝水动作

当人物手拿水瓶时，动作固定为喝。为了完成这个动作，需要连接道具和嘴部。全身关节姿势都会改变来配合这个动作。

描绘女性生活类动作时，根据道具不同其动作也各有不同。

穿衣脱衣等动作是最基础的生活类动作。

绘制男性的生活类动作

双手高抬，手举道具与脸部靠近来完成动作。

上半身躯干无变化，脊椎形态不受影响。

抬高手臂时需要运动肩关节和肘关节。

双腿自然分开，双脚及地。

双脚及地时，身体重心位于两脚之间。

当道具是眼镜时，人物需要手持道具靠近脸部，把眼镜戴到■部才算完成这个动作。

描绘男性的生活类动作时注意使用道具时的姿势要潇洒。

男性戴眼镜动作

穿衣的动作千变万化，不同位置的穿戴动作也不同。

男性穿衣动作

不同年龄人物的生活类动态表现

不同年龄的人物日常生活的重心有所不同。例如小孩子的穿衣姿势、吃饭动作都与成年人有着很大的区别；而步入老年之后，由于身体机能的变化，动作也发生了变化。

表现各年龄人物生活类动作的特征

不同年龄的人物动态表现也不同。

儿童时期人物生活类的动态表现

儿童时期的人物身材矮小四肢粗短，关节也相对较宽。

儿童时期人物的四肢虽短但相对较粗，无明显的肌肉轮廓。

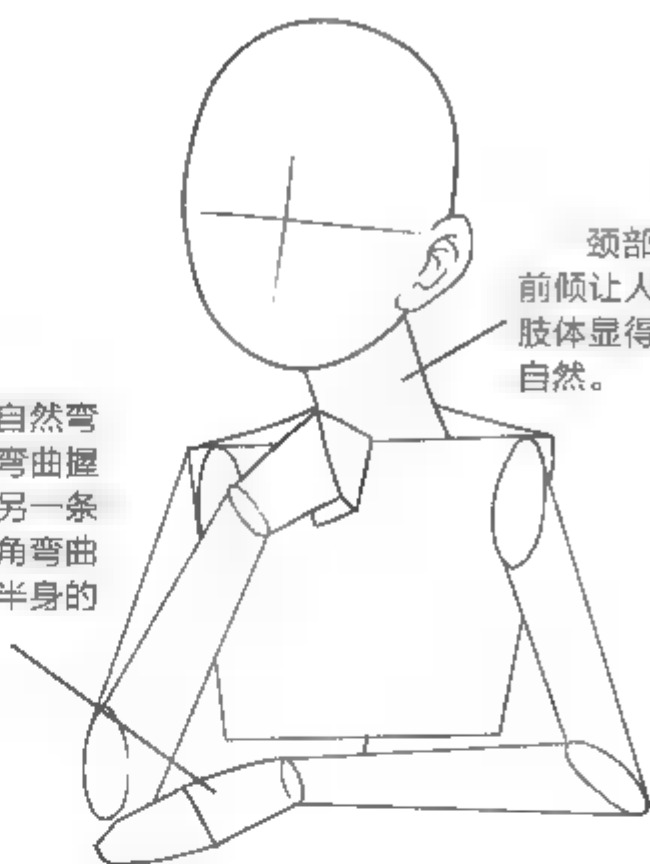
吃东西的儿童

青少年时期人物生活类的动态表现

当人物手握道具时，手部会根据动作的内容改变道具的高低或角度。这里是吃的动作，故而双手拿起手中的食物。

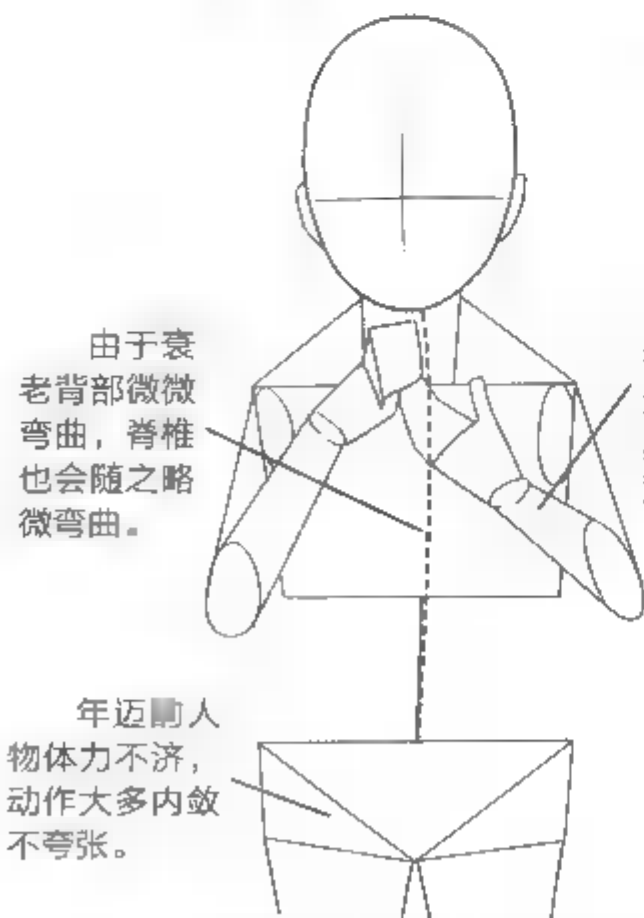
人物在青少年时期比在儿童时期身材更加修长，动作时的肢体轮廓也更加明显。

吃东西的青少年

成年时期人物生活类的动态表现

成年时期的人物肢体修长，动作形态较青少年时期更为明显。

成年时期的人物生活类动态表现较为内敛，动作幅度都较小。

拿着叉子的成年人

中老年时期人物生活类的动态表现

中老年时期人物的动态要表现出安静祥和感。

年老的人物身体衰老、体力衰退，动作较迟缓。

喝水的中老年人

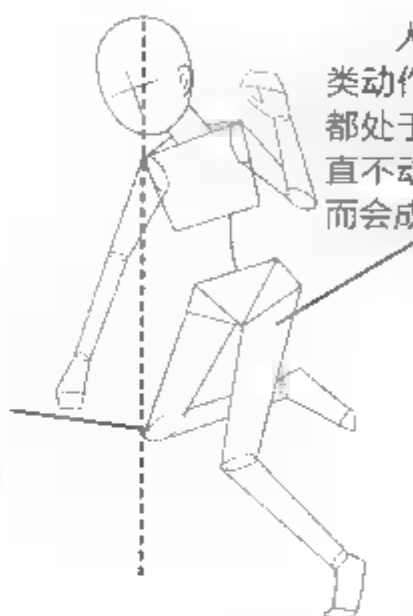
Lesson 03 体育类动作的画法

体育类动作是最能表现出人物动态的一种动作类型，在漫画中，人物的体育类动作相对于生活类动作来说幅度会大很多。

体育类动态的基本特征与应用

体育类型的动作主要是指专业的运动项目中人物所做出的动作。例如足球运动中的传球、铲球、射门、头球、扑救等等。

体育类动作的基本特征

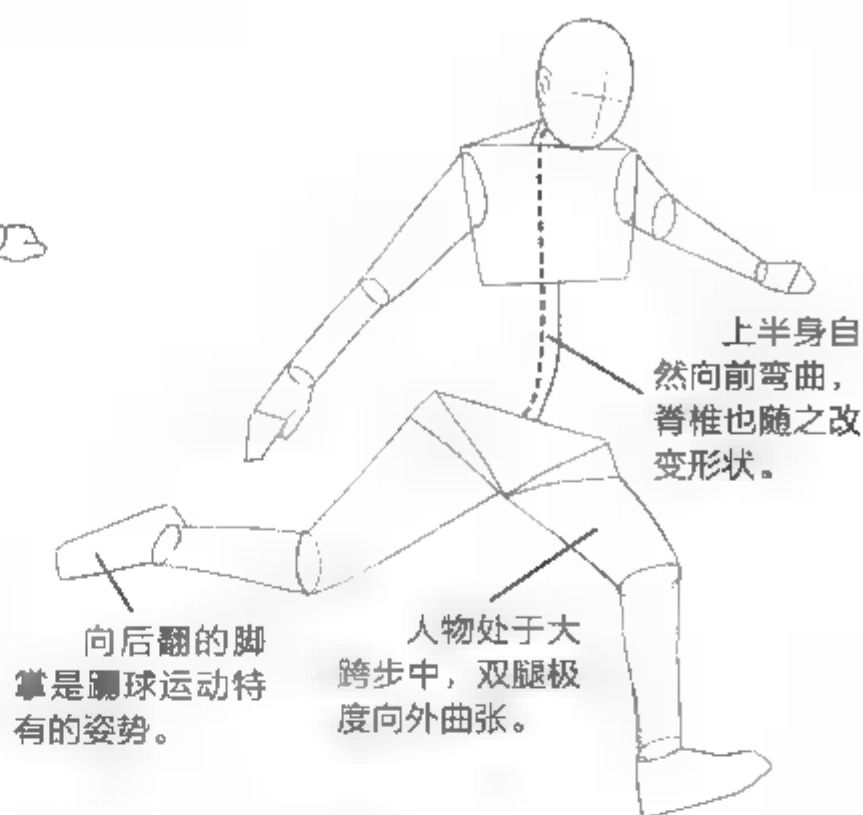
体育类动作的基本特征是幅度较大，动作较为夸张。

体育类动作单脚支撑身体时，身体重心倾斜，不足以支撑人物静止不动，无法让身体保持平衡。

当身体倾斜时，头部也会随着躯干与颈部的连接而改变方向。

体育类动作大多会手握道具，注意手部的抓握动作。

当身体处于动态时，就算动作本身无意义，肢体也会处于动态。

体育类动作离不开跑和跳，这类动作都需要腿部弯曲。

描绘足球运动的动态

■足球时人物一般动作幅度偏大，动作大多固定于奔跑或大踏步时的动态。

绘制射门的腿部动作

身体后仰的缘故，肩膀位置变高。

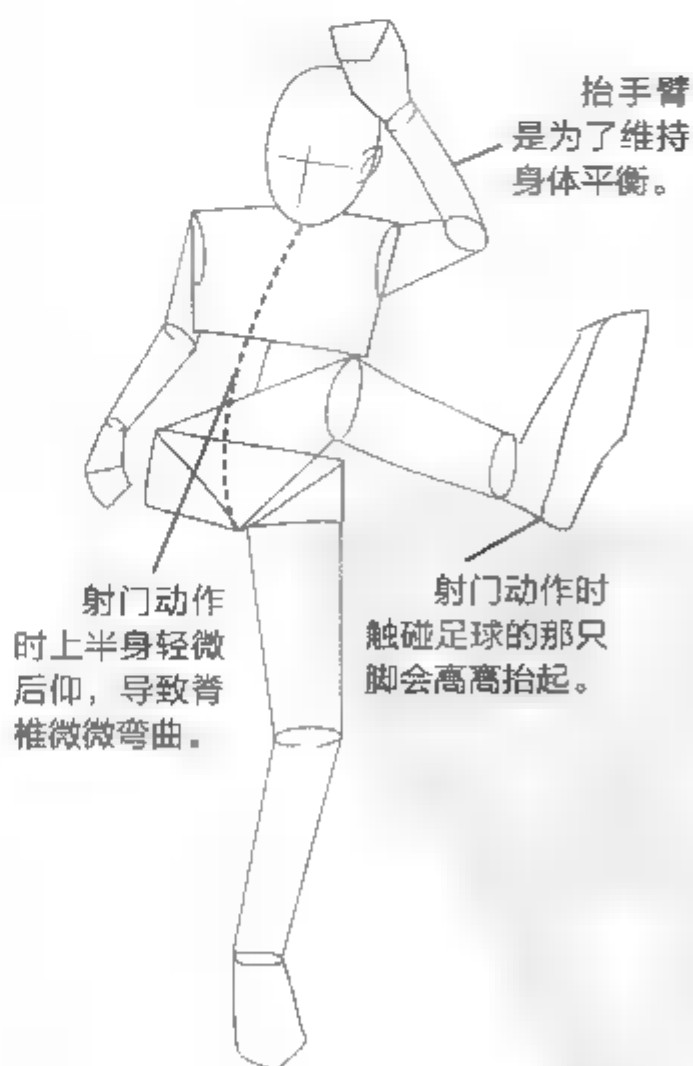
抬手臂是为了维持身体平衡。

腿部高抬的时候会看到一部分的脚底。

射门动作时上半身轻微后仰，导致脊椎微微弯曲。

射门动作时触碰足球的那只脚会高高抬起。

单脚支地时身体重心位于及地的那只脚。

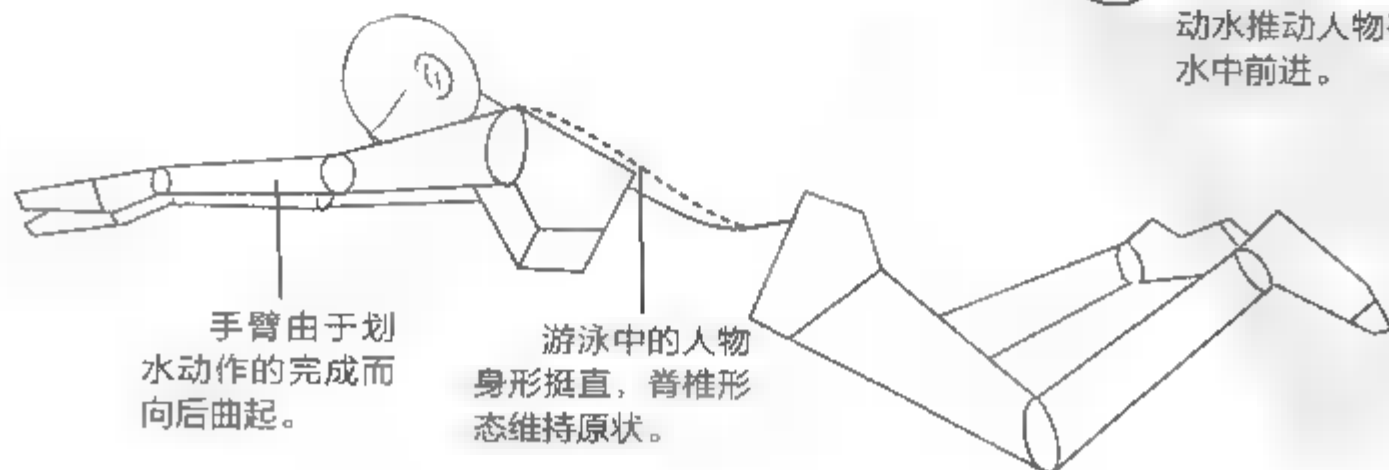
射门的少年

射门时人物一般动作幅度偏大，动作大多是一只■高抬另一只脚维持身体平衡的状态。

描绘扣篮的动作

扣篮的人物

扣篮这个动作需要人物高高跃起，手臂高抬握住篮筐。此时人物一般头部向上仰。描绘扣篮动作时，必须符合以上几点。

描绘游泳的动作

游泳的人物

描绘体育类动态的注意事项

描绘体育类的动作，首先要注意的是运动项目的类型，另外还需要表现出男性与女性在同样的项目中动态的区别。

男性与女性体育类动作的区别

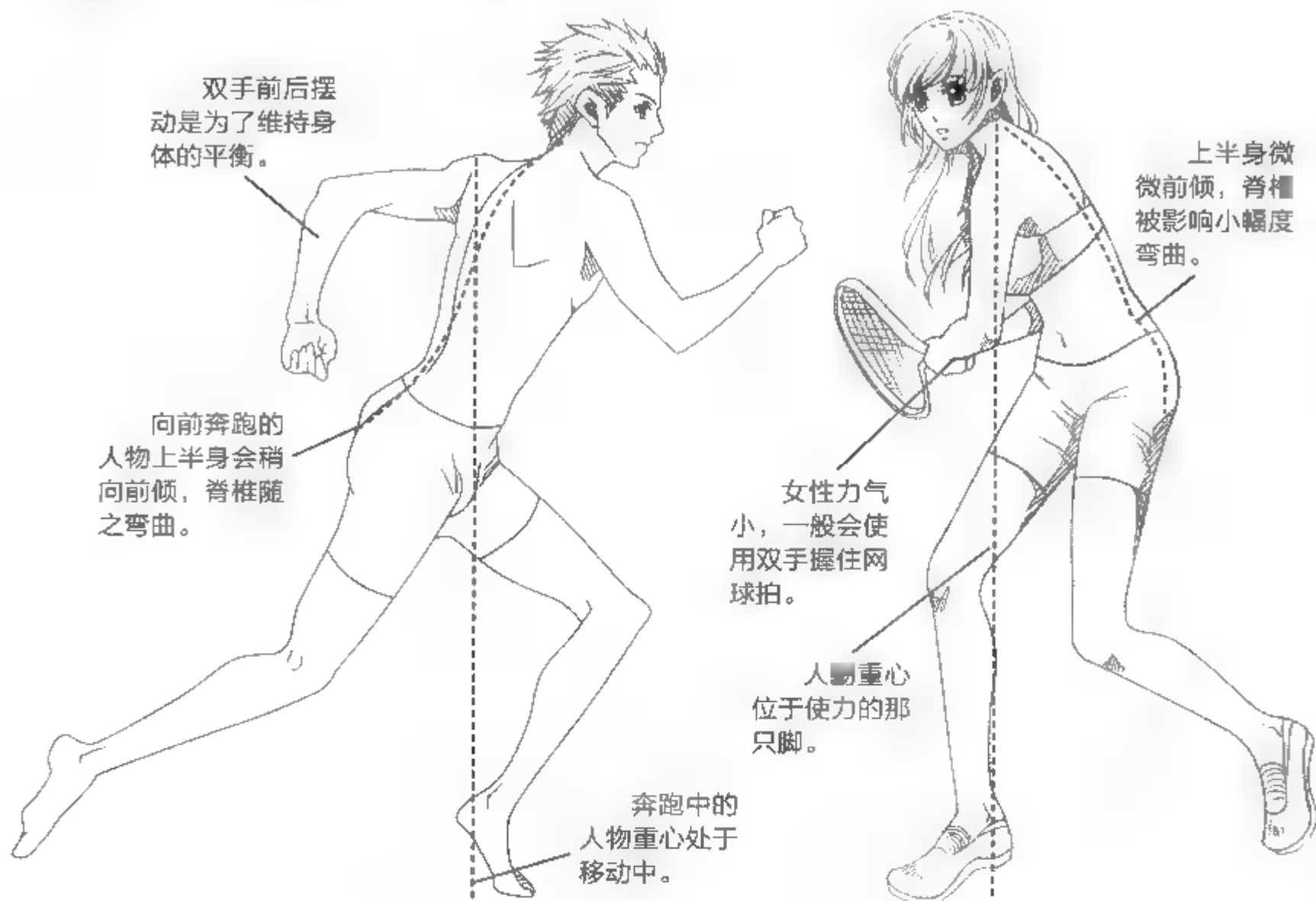
双手前后摆动是为了维持身体的平衡。

向前奔跑的人物上半身会稍向前倾，脊椎随之弯曲。

奔跑中的人物重心处于移动中。

上半身微微前倾，脊椎被影响小幅度弯曲。

女性力气小，一般会使用双手握住网球拍。

人物重心位于使力的那只脚。

奔跑的男性

奔跑中的男性动作幅度较大，给人以阳刚感。

打网球的女性

女性做体育类动作时动作幅度比男性小，姿势稍微内敛。

刻画细节表现性别特征

男性的体育类动作幅度大，动作夸张，姿势充满张力。

女性的体育类动作幅度较小，姿势比较含蓄。

男性的身体肌肉轮廓特别明显，特别是身体使力时。

女性的身体比男性纤细，肌肉轮廓不明显。

绘制女性的体育类动作

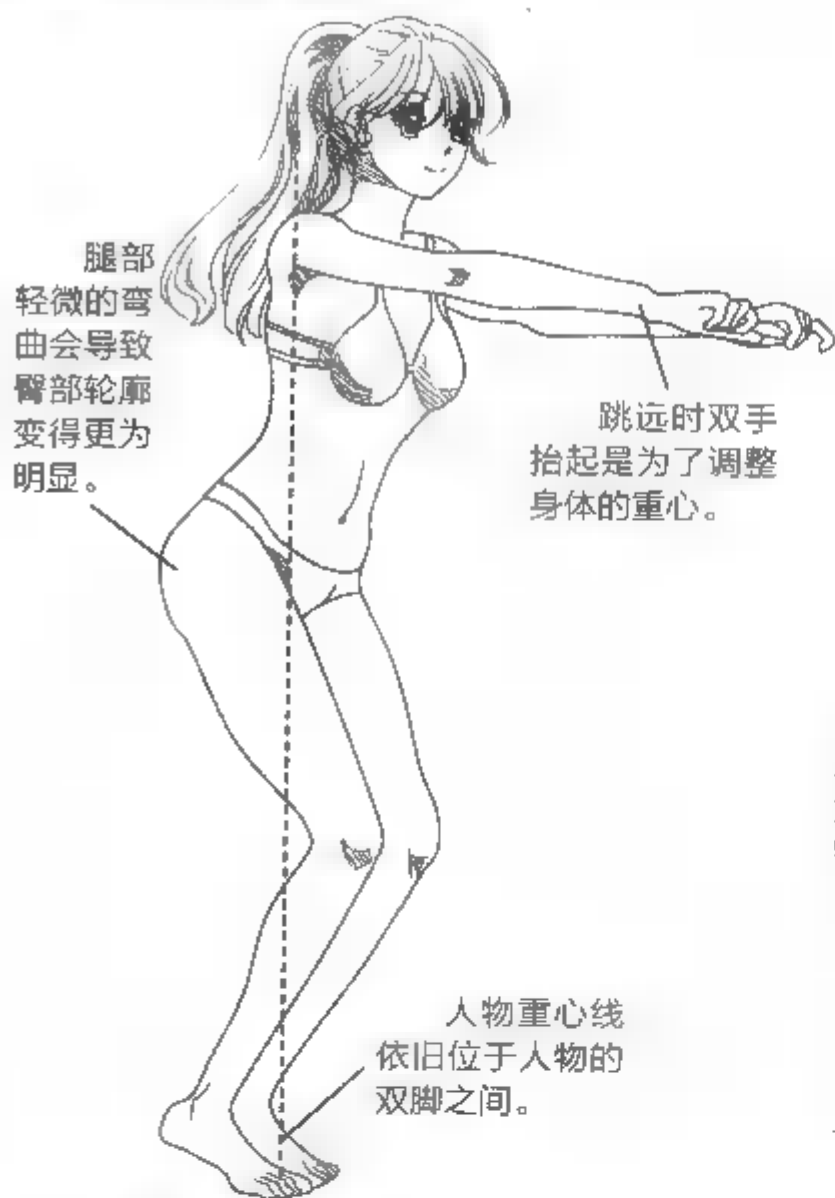
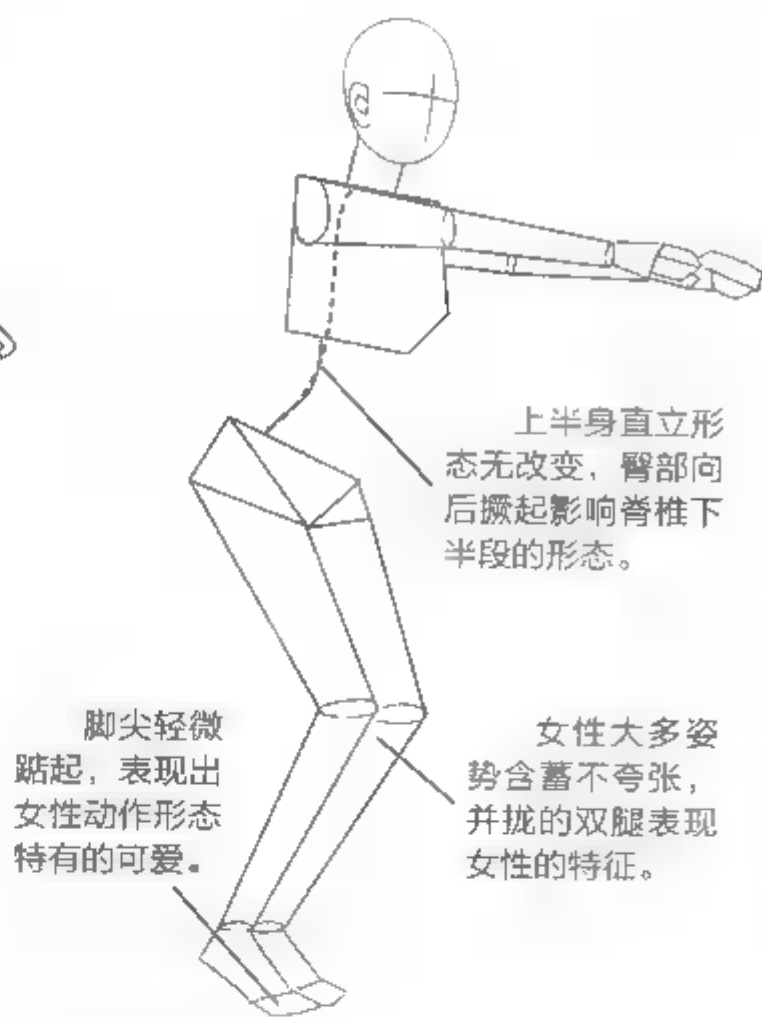
腿部轻微的弯曲会导致臀部轮廓变得更为明显。

跳远时双手抬起是为了调整身体的重心。

人物重心线依旧位于人物的双脚之间。

上半身直立形态无改变，臀部向后撅起影响脊椎下半段的形态。

脚尖轻微踮起，表现出女性动作形态特有的可爱。

女性大多姿势含蓄不夸张，并拢的双腿表现女性的特征。

跳远的女性1

描绘女性的体育类动作时注意，女性的动作大多含蓄，不要过多描绘夸张的肢体形态。

跳远的女性2

跳远是一个连续的动作，人物用力向前弹跳来完成跳远这个动作。

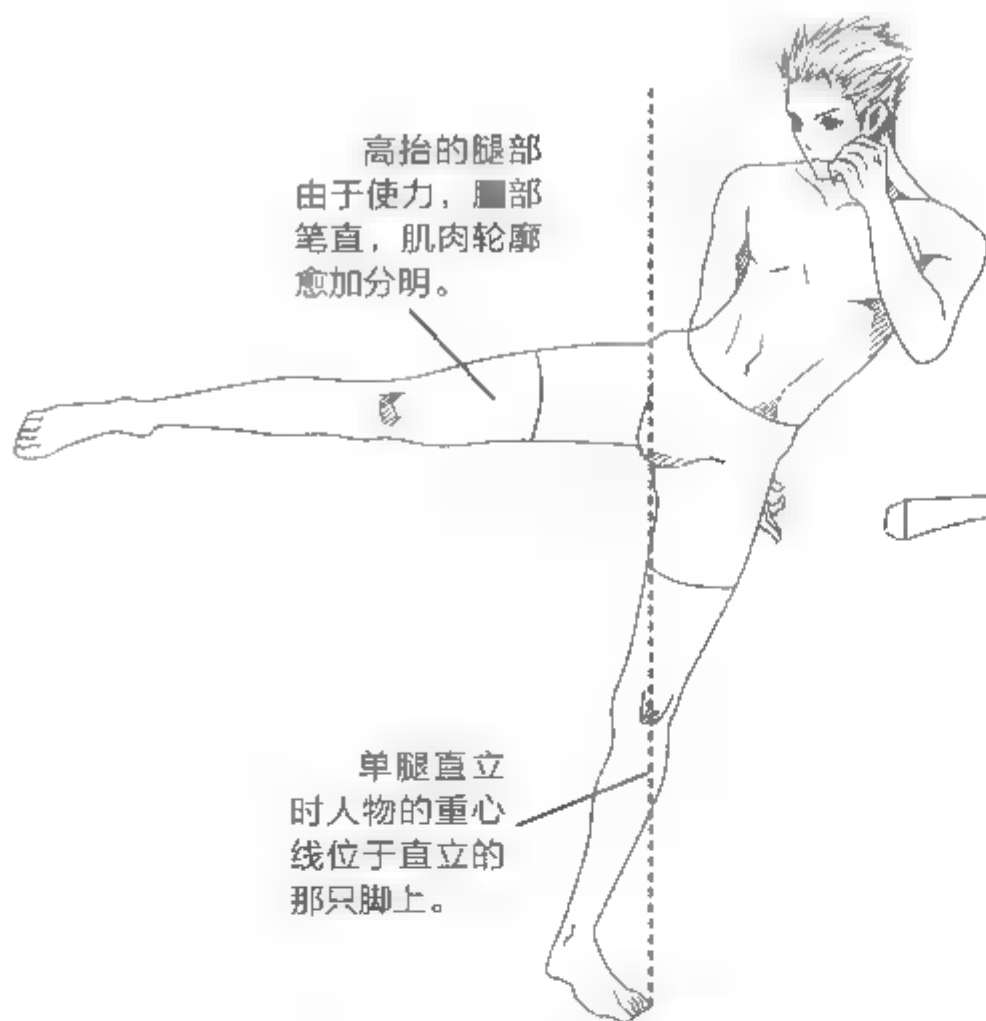
绘制男性的体育类动作

高抬的腿部由于使力，腿部笔直，肌肉轮廓愈加分明。

单腿直立时人物的重心线位于直立的那只脚上。

身体向后倾斜会导致脊椎的弯曲。

男性的体育类动作大多都较为夸张。

由于腿部高抬，为维持平衡身体会向后倾斜。

练武术的男性1

男性的体育类动作大多都姿势外放、动作夸张。这样的姿势才能充分表现男性形体的阳刚美。

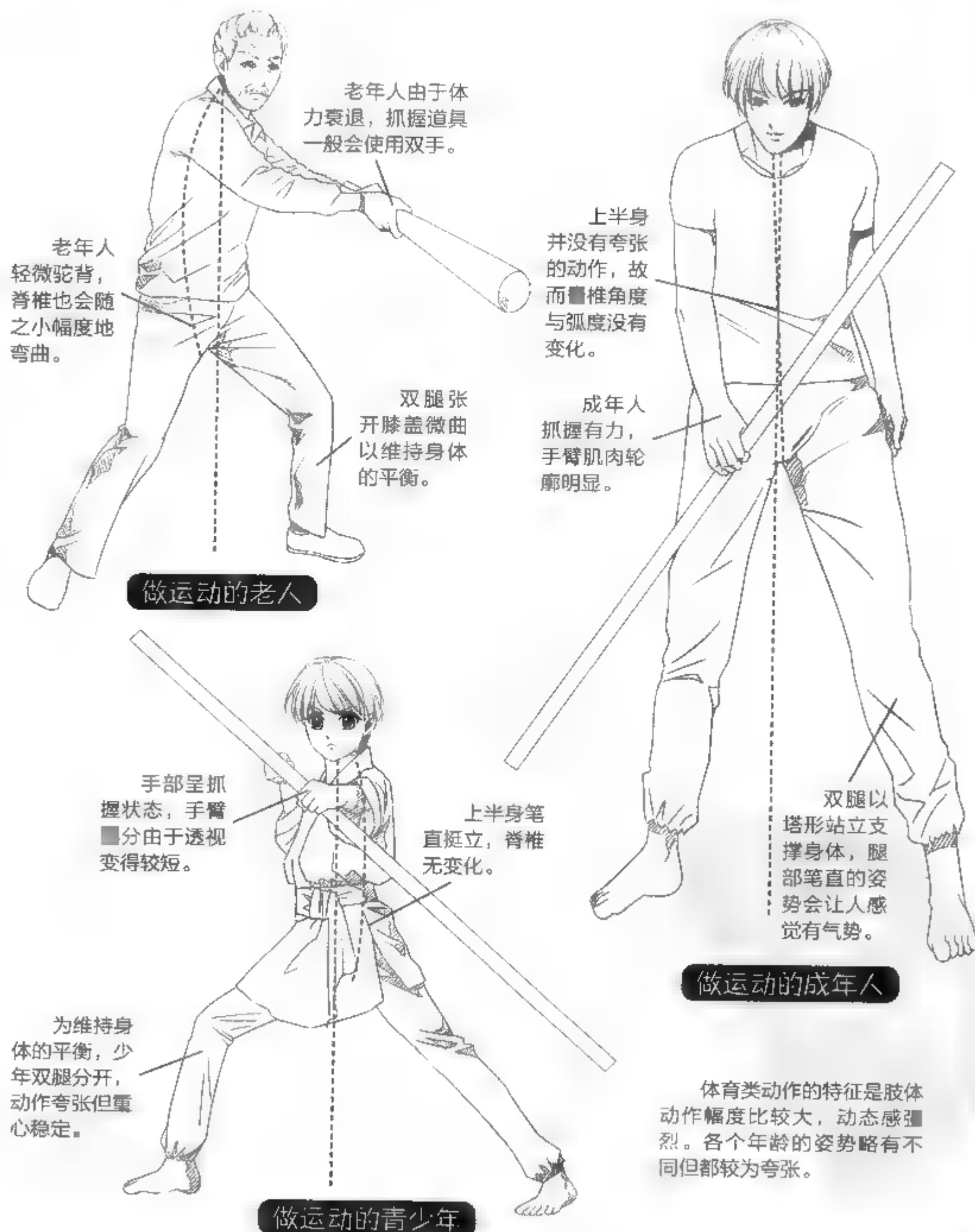
练武术的男性2

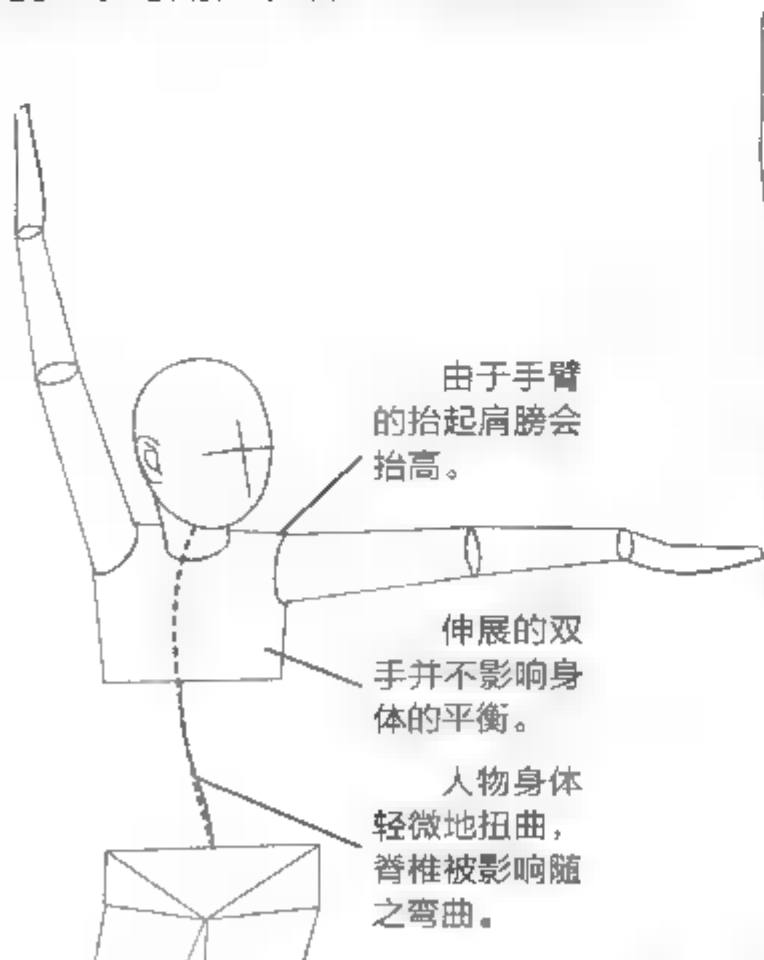
挥拳击打这个动作更强调肌肉的暴发力，要画出力量感。

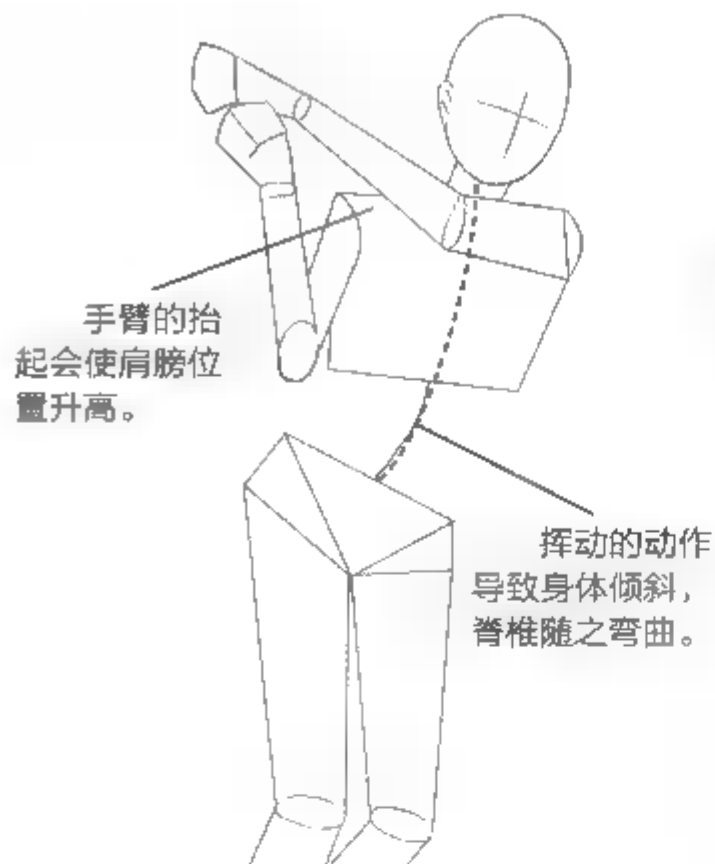
不同年龄人物的体育类动态表现

不同年龄的人物会参加不同的体育项目，并因为年龄和身体发育等关系，动态的表现也是不同的。例如小孩子跑步的姿势和成人相比会更夸张和无规律一些。

表现各年龄人物体育类动作的特征

体育类动作的特征是肢体动作幅度比较大，动态感强烈。各个年龄的姿势略有不同但都较为夸张。

儿童时期人物体育类的动态表现

人物在儿童时期四肢短小，即使动作幅度较大，其细节也不会太明显。就算动作夸张也只会给人可爱的感觉。

青少年时期人物体育类的动态表现

人物在青少年时期身材已经发育修长，展开体育类的动作已经能够分辨其细节。

成年时期人物体育类的动态表现

成年时期的人物身材已经发育定型，动作模式已经定型。成年人物四肢修长动作更外放。

运动中的成年人

中老年时期人物体育类的动态表现

年老的人物体力衰退，一般不做激烈的运动，动作较为收敛、不夸张。

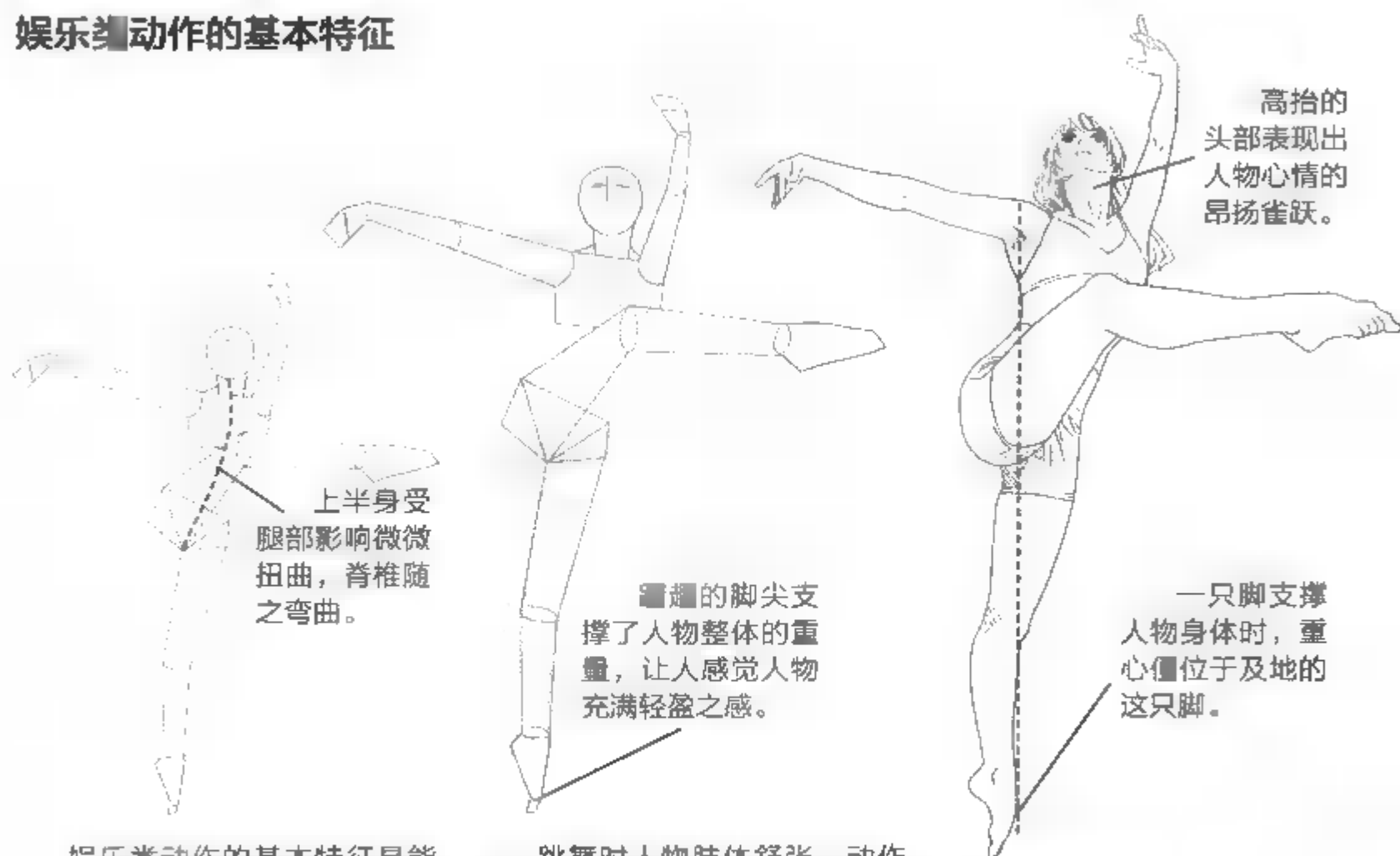
运动中的中老年人

Lesson 04 娱乐类动作的画法

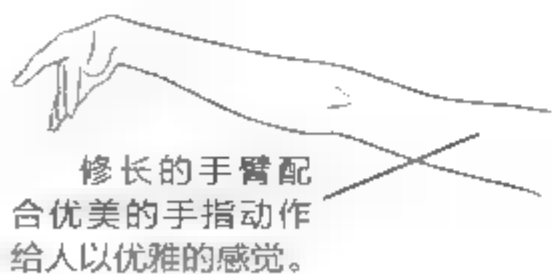
娱乐的动作也是漫画中经常绘制的动作类型。根据不同种类的娱乐活动，人物做出的动作也是不同的。此外，不同性别和年龄的人物娱乐活动也不尽相同。

娱乐类动态的基本特征与应用

娱乐活动是供人消遣的，因此在绘制时，要从动态上表现出人物轻松、愉悦的状态。娱乐活动包括唱歌、跳舞、看书。

娱乐类动作的基本特征

娱乐类动作的基本特征是能够感受人物从动作中获得愉悦舒心的感觉。可以从人物轻松的表情、轻灵的动作上表现出人物处于娱乐状态。

跳舞时人物肢体舒张、动作幅度较大。

跳舞中的人物

修长的手臂配合优美的手指动作给人以优雅的感觉。

脚尖也能展现人物的魅力。

刻画人物肢体时，注意表现各个动作的特征。例如跳舞肢体就要优美，下棋肢体就要呈现一种静态。

跳舞时人物的腿部很关键。不但要维持身体的平衡，还要展现腿部的修长优美。

维持平衡的同时也可展现肢体的优美，踮起的脚尖与腿部呈直线，极具美感。

描绘唱歌的动态

麦克风会靠近人物的嘴部。

人物的表情尽量刻画得愉悦。

人物身体微侧，由于角度问题脊椎看起来是弯曲的。

未拿道具的手可以随意摆放。

手臂自然曲起，手握住麦克风。

唱歌时人物的动作幅度较小。

双腿自然分开，重心位于人物双脚中间。

唱歌时人物至少有一只手握住麦克风，并且脸部会靠近麦克风，注意刻画此细节。

刻画唱歌时的人物要刻画出人物愉悦的表情。唱歌时一般不会有太激烈的动态表现。

唱歌中的人物

绘制唱歌的手臂动作

1 大致绘出手臂结构。绘制唱歌时的手臂要注意，当人物唱歌时一定手臂曲张握住麦克风。

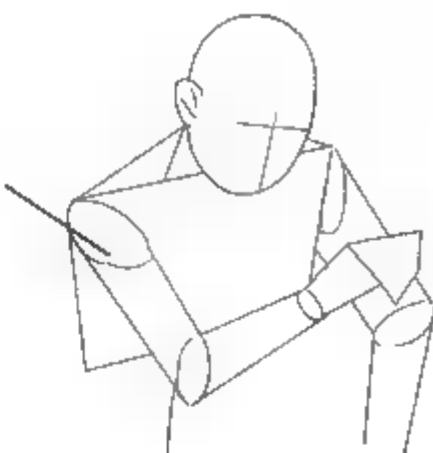
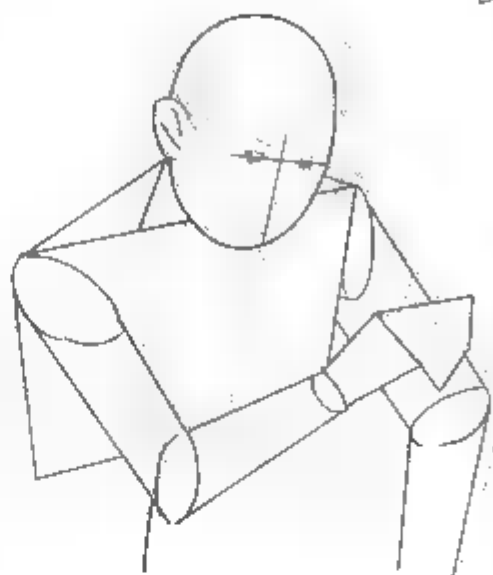
2 根据结构为人物添加衣物，注意转折处的褶皱会较多。

3 擦除多余的辅助线，检查结构有无出错，衣纹是否自然。

描绘下棋的动作

下棋时人物聚精会神。

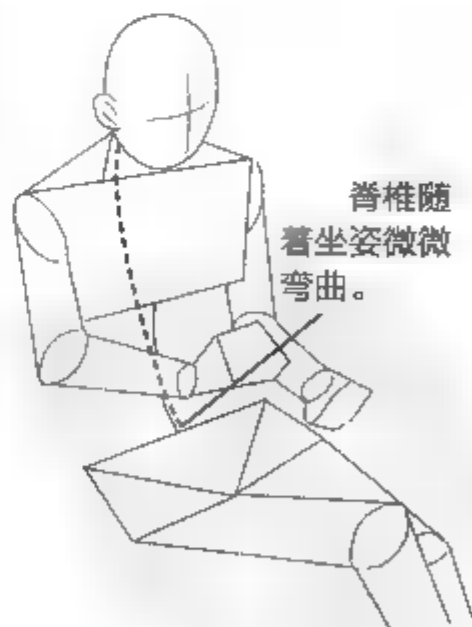
下棋的人物

下棋一定会使用道具棋子，人物一般使用单手执棋子。

棋的种类很多种，根据棋的种类，下棋人执棋的手势各有不同。描绘下棋的人物时需要特别注意。

人物在下棋时一般会采取坐姿，面朝棋盘，目光专注。手部或执棋，或抚摸棋盘。

描绘看书的动作

看书的人物

单手执书单手翻书页的手势让人感觉人物阅读的聚精会神。

脊椎随着坐姿微微弯曲。

看书是休闲娱乐活动，人物在看书时大多会采取舒适的姿势。

人物在看书时一般会手执书，并且眼睛注视着书。

描绘娱乐类动态的注意事项

男性与女性的娱乐活动与表现都是不同的，因此我们在绘制时需要考虑性别因素。例如女性更喜欢荡秋千，而男性则喜欢玩刺激的游戏。

男性与女性娱乐类动作的区别

女性的肢体纤细，身材凹凸有致。

女性的动作更为内敛，姿势偏优美。

跳舞的女性

男性的动作幅度较大，姿势偏阳刚外放。

男性的肢体比女性粗壮。

跳舞的男性

刻画细节表现性别特征

男性的手臂粗且肌肉轮廓明显。

女性手臂纤细，无明显的肌肉起伏。

女性腰部纤细，给人柔美之感。

男性腰部粗壮有力，给人阳刚之感。

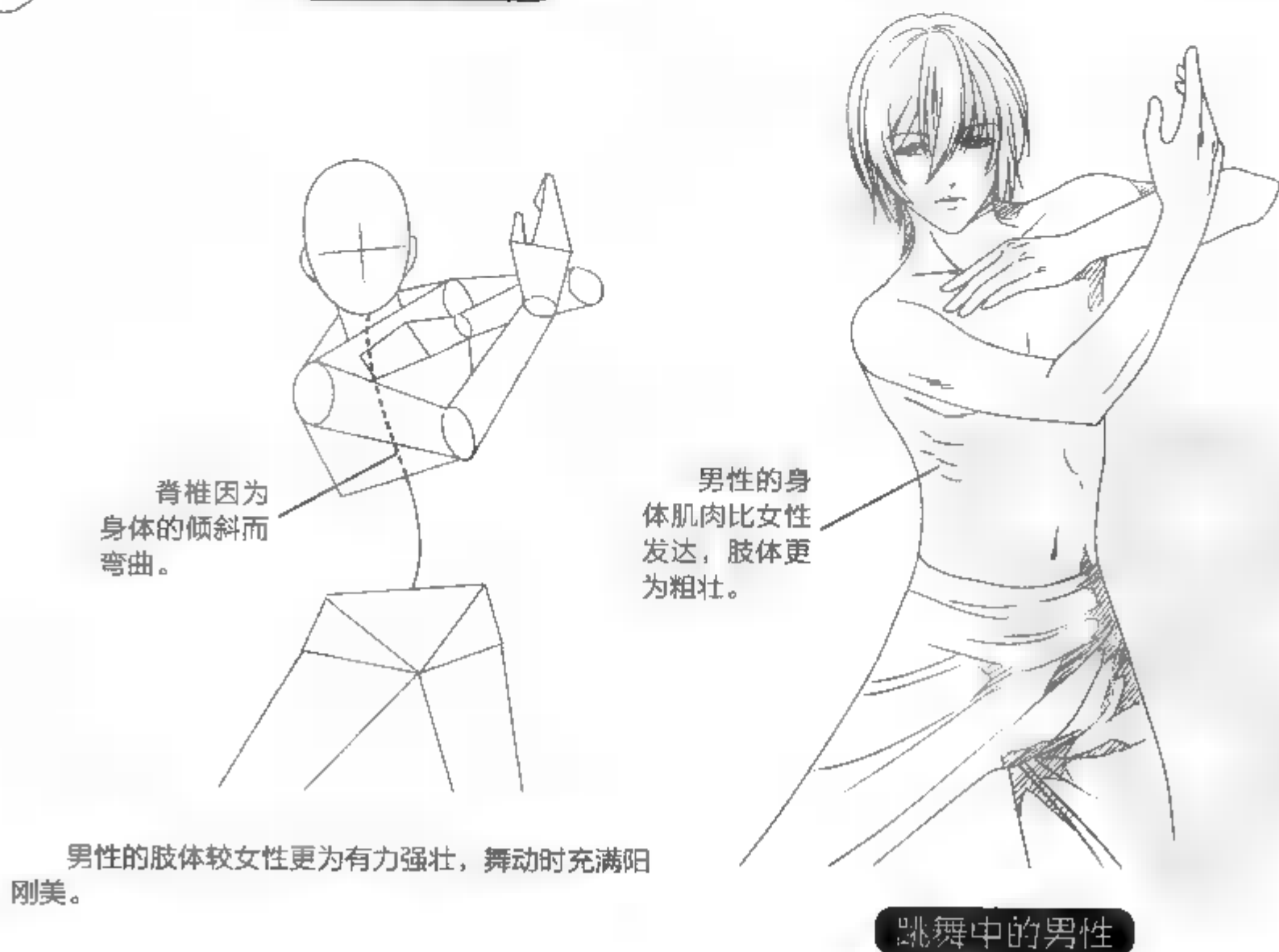
绘制女性的娱乐类动作

跳舞中的人物姿势优美表情陶醉，让人感觉人物沉醉其中。

唱歌时人物手持道具，身体姿势放松且随意。

绘制男性的娱乐类动作

男性的肢体较女性更为有力强壮，舞动时充满阳刚美。

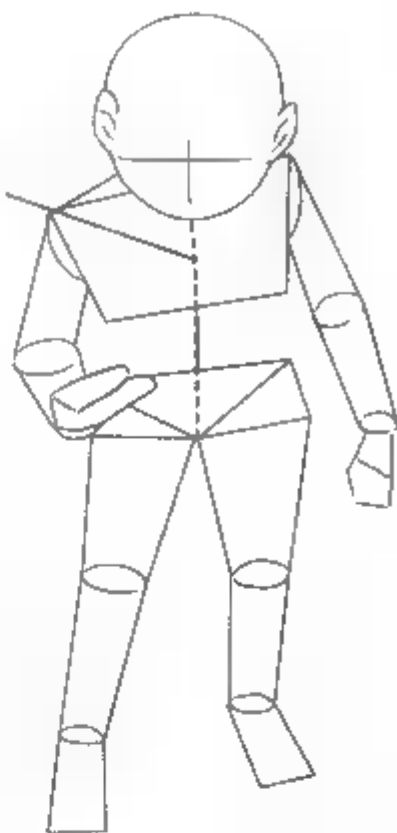
跳舞中的男性

不同年龄人物的娱乐类动态表现

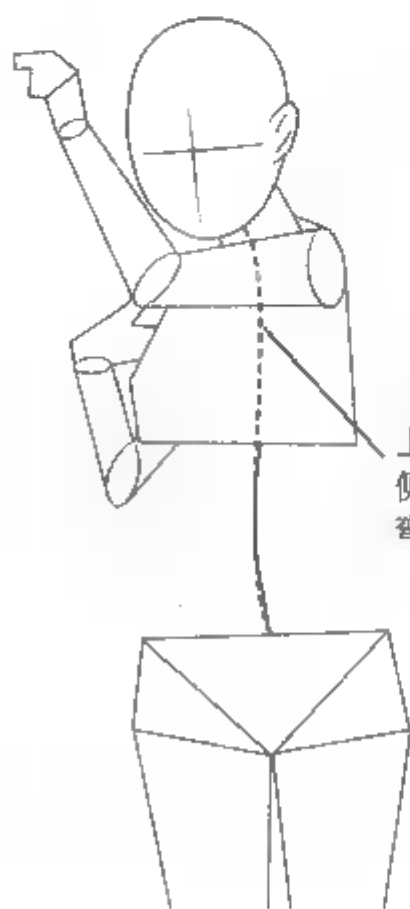
除了性别因素，年龄也会影响人物在娱乐活动时的动态。下面将学习的是儿童到老年的几个主要年龄阶段人物在娱乐活动时的动态。

表现各年龄人物娱乐类动作的特征

儿童时期人物娱乐类的动态表现

拍皮球的儿童

躯干笔直，脊椎无形态上的改变。

儿童时期的人物四肢粗短、身材圆润，呈现动态时给人以可爱的感觉。

青少年时期人物娱乐类的动态表现

少年时期的人物活泼好动，此特点会体现在人物动态上。

唱歌的青少年

成年时期人物娱乐类的动态表现

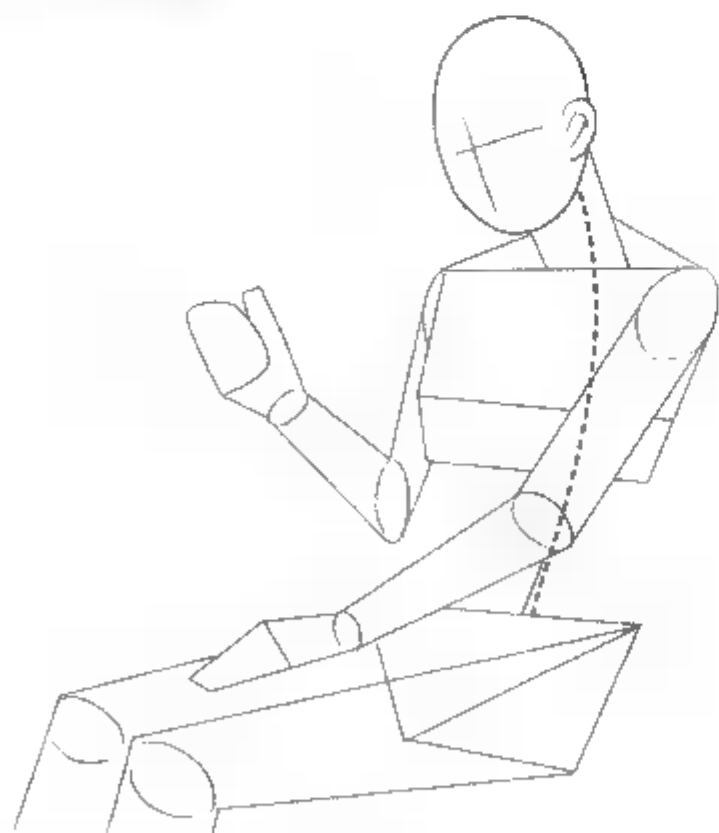
动作不及青年人外放夸张。

舞动的道具会随着人物动作而发生形态改变。

就算四肢都处于动态，只要上半身未被影响，脊椎形态就会维持原状。

成年人性格沉稳，娱乐时与青年人相比动作比较收敛。

跳舞的成年人

中老年时期人物娱乐类的动态表现

老年人体力衰退，大多采取较为安静的娱乐休闲方式。

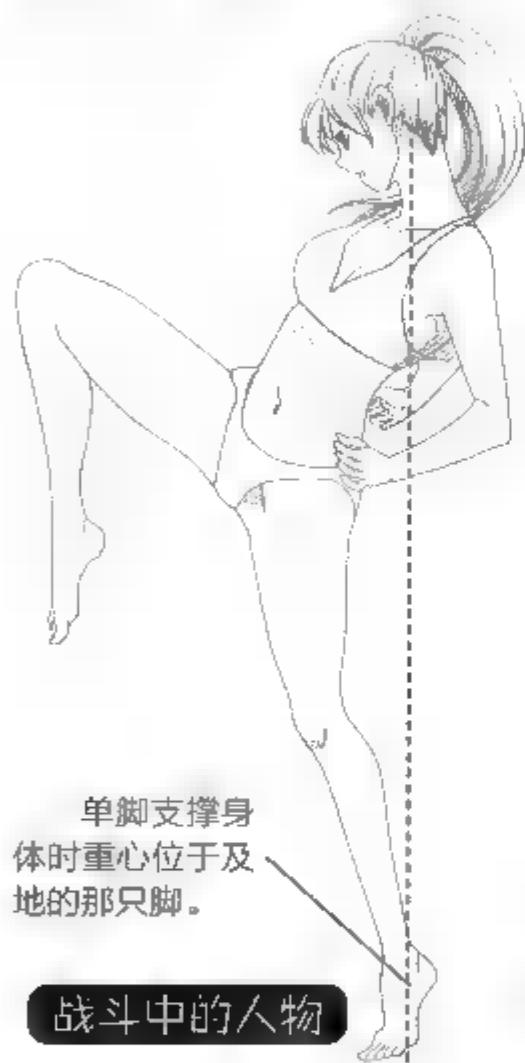
看书的中老年人

Lesson 05 战斗类动作的画法

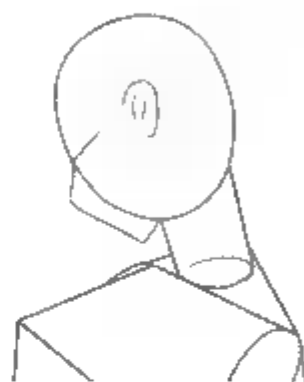
战斗场面在漫画中经常出现，人物的战斗动作会根据故事背景和使用武器的不同而有所区别，例如冷兵器中，使用大刀的动作与使用西洋剑时的动作是不一样的。

战斗类动态的基本特征与应用

战斗类动作的基本特征和体育类动作一样，属于动作幅度较大的一个种类。不同的故事背景和武器的使用，进攻和防守的姿势都是不同的。

战斗类动作的基本特征

在这里坚硬的膝盖被作为武器攻击对方。

受姿势的影响脊椎弯曲变形。

战斗时并非一定要使用道具，只要能够当做武器都可以使用。

注意头部和胸部的角度。

人物在弯腰时挡住了腰部和臀部。

腿部高高抬起，折叠成最能表现膝盖骨的形态。

用手扶住腰部是为了支撑人物身体的平衡。

配合攻击的姿势及地的脚部脚后跟离地。

描绘防御的动态

防御中的人物会将肢体的一部分挡在身前。

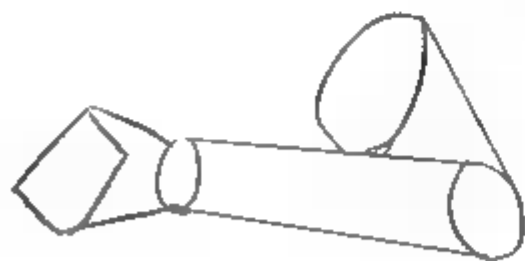
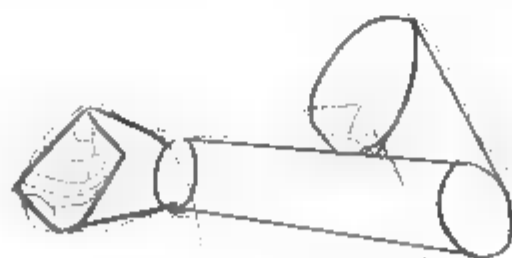
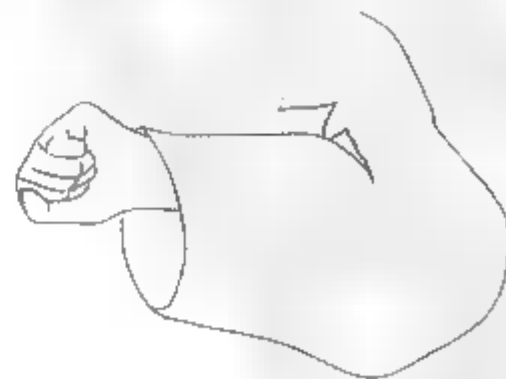
上半身角度偏移时，脊椎形态也会随之改变。

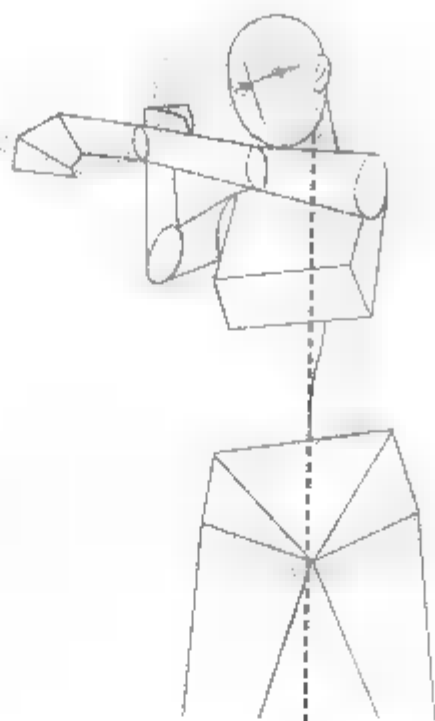
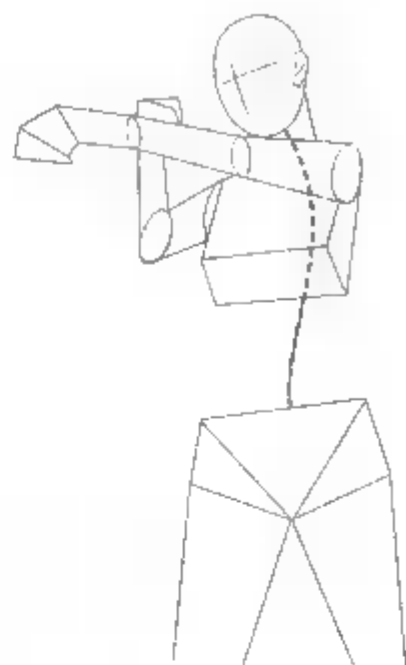
双手与单脚提起放于身前，防御对方攻击。

支撑身体的腿部膝盖向外。

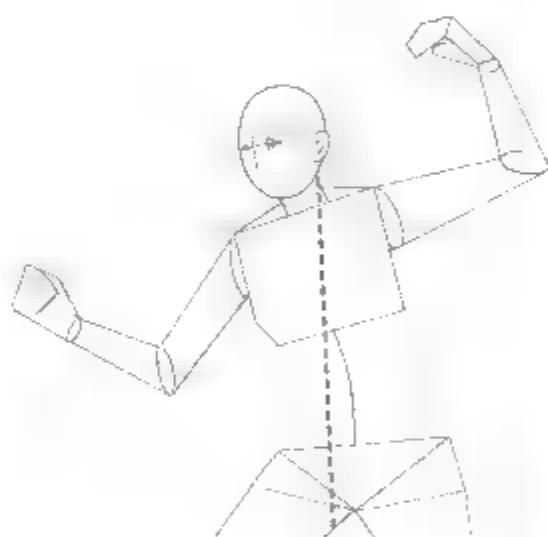
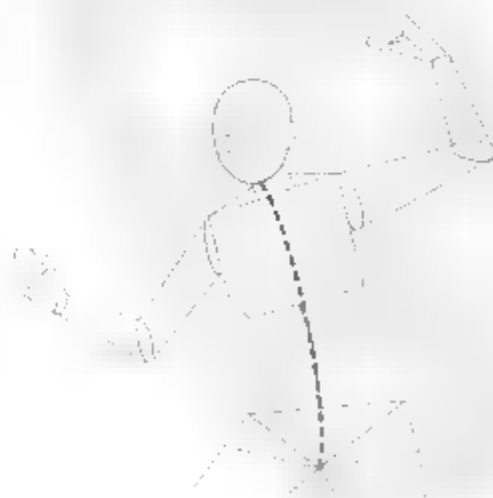
防御姿态的人物

描绘防御姿势时，注意人物的平衡感。

绘制防御的手臂动作

1 防御时手臂会挡在人物胸前，根据其动作画出手臂结构。

2 根据手臂结构图为人物绘[illegible]大概的衣纹与手掌细节。

3 擦除多余的辅助线条，检查结构有无错误。

描绘射击的动作

挺直的腰部，架在手臂上握枪的手，这都是标准的攻击姿态。

战斗类动作的基本特征是利用武器攻击对方。

战斗中的人物

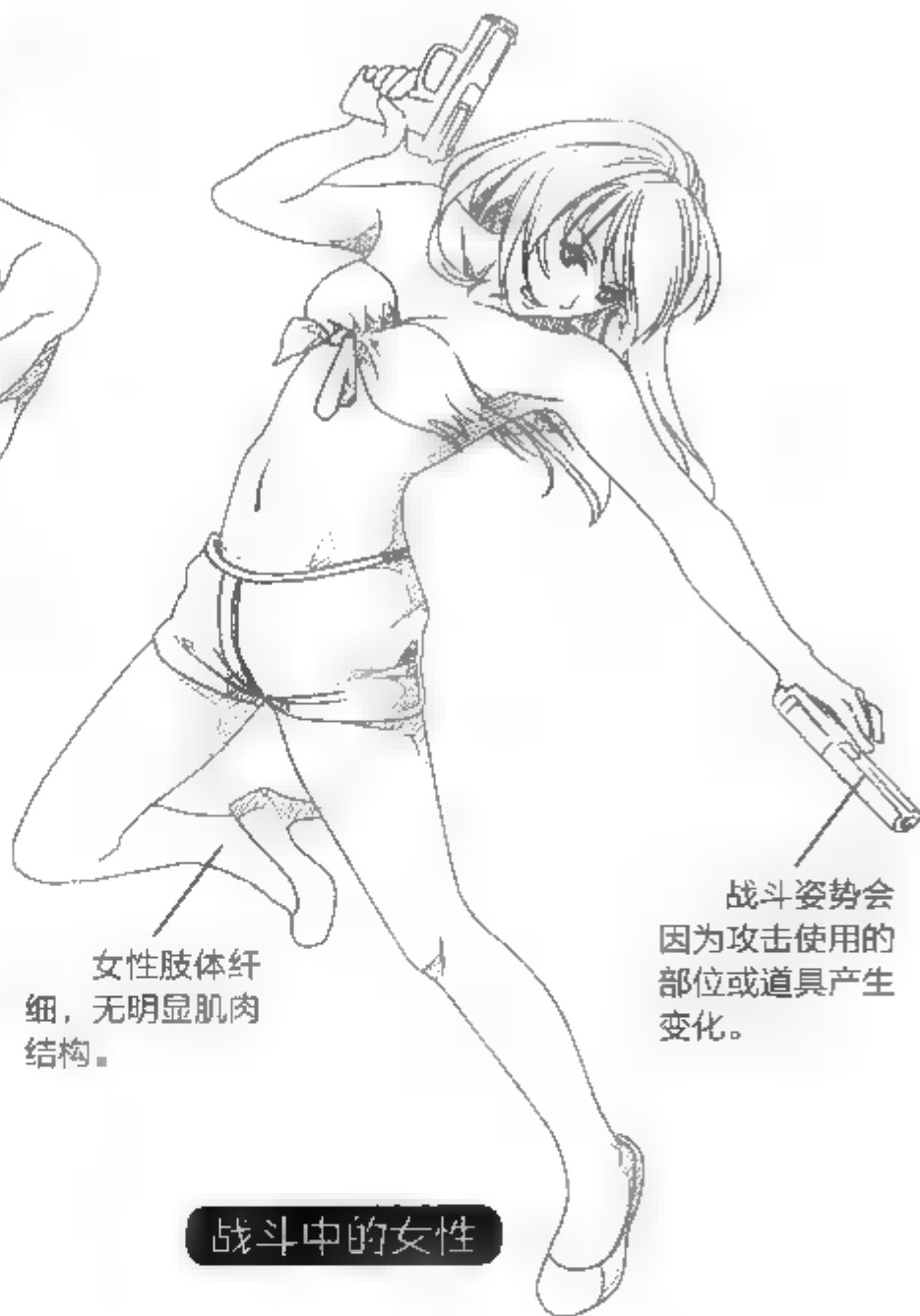
描绘击剑的动作

描绘击剑动作时要使人物的身体保持平衡。

攻击姿势的人物四肢动作幅度较大。

击剑的人物

描绘战斗类动态的注意事项

男性与女性的身体构造不同，在战斗中动作幅度越大身体动态特征的区别就越明显。例如挥动打斗的动作，男性会突出表现紧绷的筋肉，而女性则更注重表现腰部的曲线。

男性与女性战斗类动作的区别

男性肌肉特别发达，战斗时紧绷的肌肉形状分明。

女性肢体纤细，无明显肌肉结构。

战斗姿势会因为攻击使用的部位或道具产生变化。

战斗中的男性

战斗中的女性

刻画细节表现性别特征

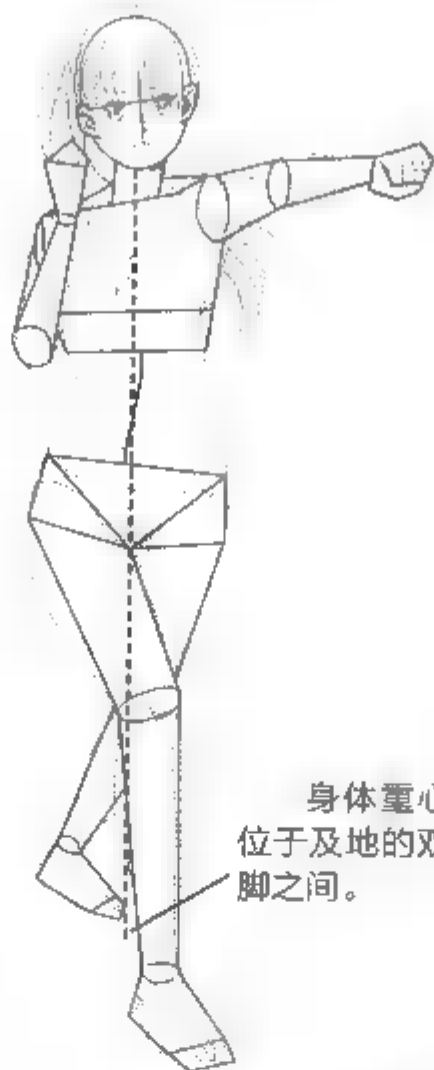
女性的手臂骨骼纤细肌肉较少，看上去细瘦修长。

男性的手臂骨骼粗大肌肉发达，看上去粗壮有力。

女性的腰部纤细，曲线分明。

男性的腰部粗壮，起伏较少，腹肌发达。

绘制女性的战斗类动作

拳击的女性

拳击时女性的姿势要比男性内敛。

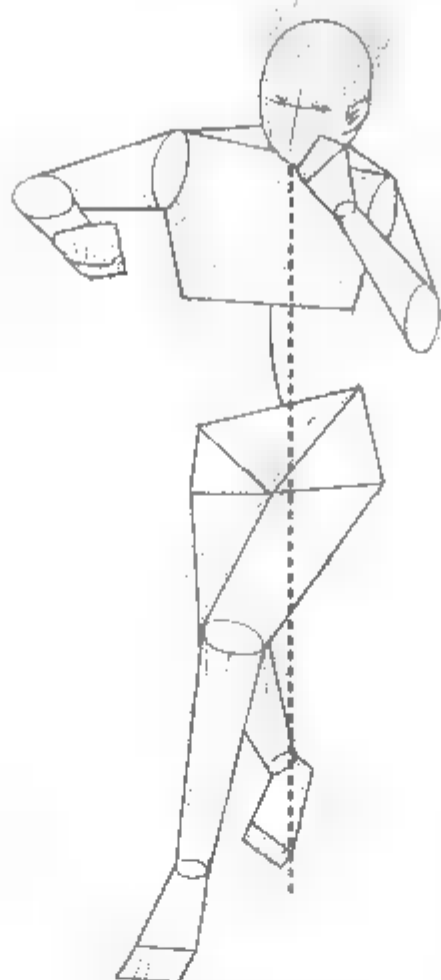
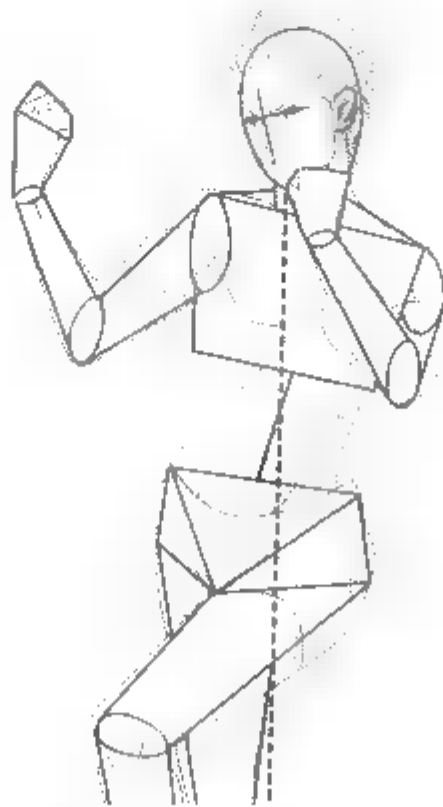
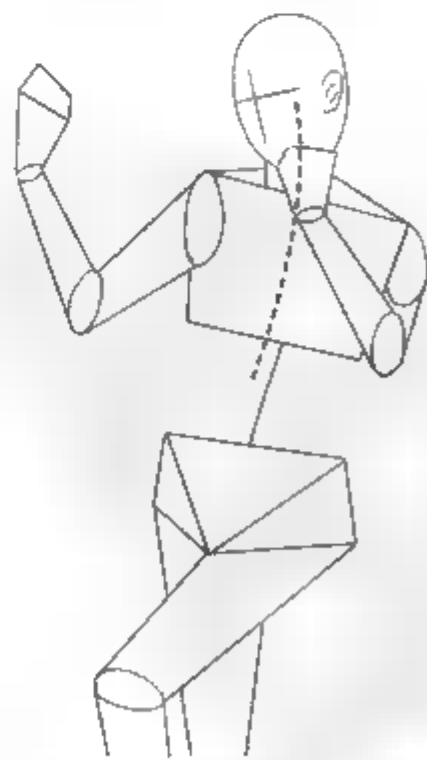
双腿微蹲是为了抵抗动作猛烈的上半身带来的影响。

当人物手中没有武器时，身体的某些部位就会替代武器攻击，在这里是把拳头作为武器进行攻击。

当人物手握武器时，会因为武器的种类而改变姿势。当手握手枪时人物需要做瞄准姿势。

持枪的女性

绘制男性的战斗类动作

男性由于天生的优势，战斗类动作比女性更加有威势。

攻击中的男性动作给人以凌厉之感。

拳击时的人物上半身辅助攻击，下半身辅助维持平衡。

以拳头作为武器时，人物的身体动作会以拳头为中心。

不同年龄人物的战斗类动态表现

随着年龄的增长，战斗时的动作也有着很大的区别。在一般情况下，小孩和老年人使用重型兵器会非常吃力，而少年和成年则可以通过动作刻画出轻松感。

表现各年龄人物战斗类动作的特征

战斗中的人物姿势会因为使用的武器不同、武器运用的方式不同产生变化。人物的体力也会影响使用武器的动作。老年人体力衰退，较成年人与小孩动作更为迟缓。

儿童时期人物战斗类的动态表现

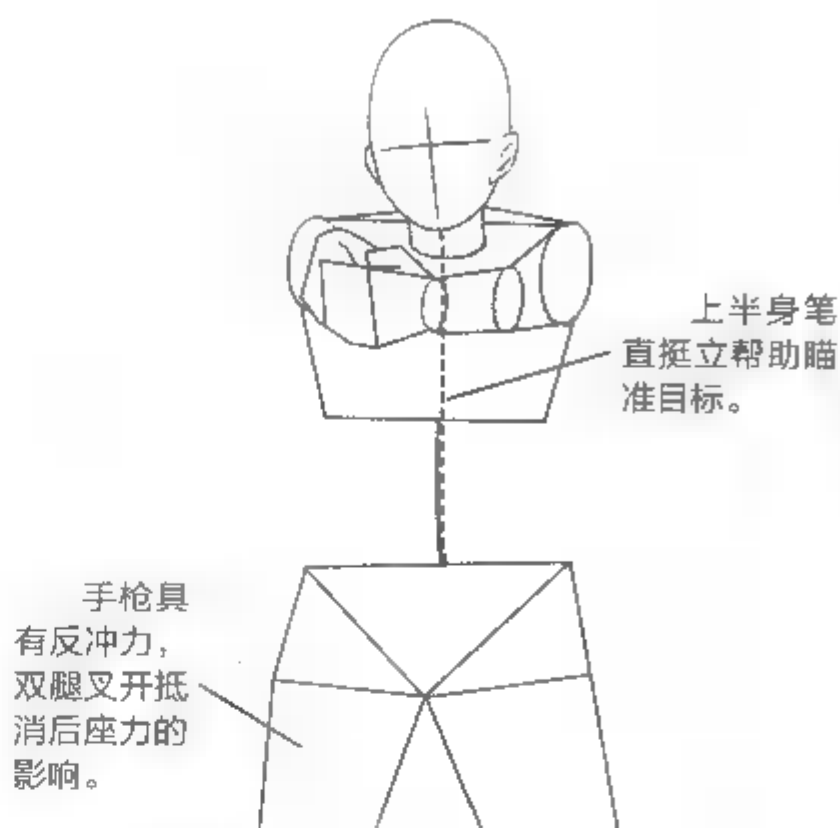
战斗中的儿童

儿童时期的人物身材短小，需要大幅度活动身体才能挥动手中的武器。

青少年时期人物战斗类的动态表现

青少年时期人物身材成长显著，已经能较轻松地驾驭武器进行攻击。

战斗中的青少年

成年时期人物战斗类的动态表现

上半身笔直挺立帮助瞄准目标。

手枪具有反冲力，双腿叉开抵消后座力的影响。

战斗中的成年人

成年时期的人物肢体修长、身形有力，攻击动作利落干净。

中老年时期人物战斗类的动态表现

中老年时期的人物体力衰退动作无力，与其他年龄相比缺乏凌厉之感。

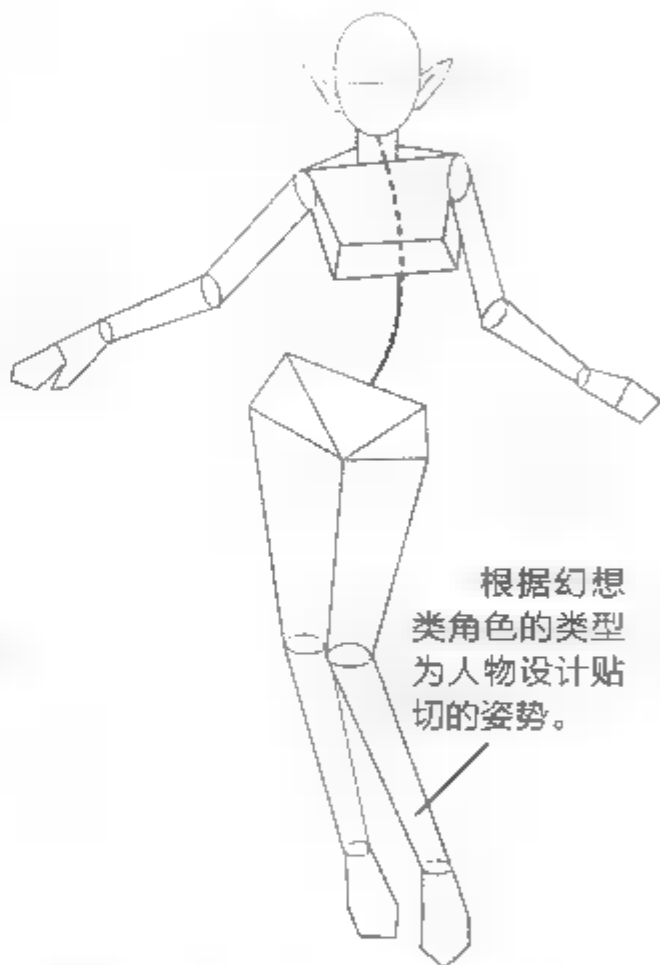
战斗中的中老年人

Lesson 06 幻想类动作的画法

幻想类动作是现实生活中并不常见的动作，虽然故事背景是超现实的，但这些动作都是人类身体能够活动的范围。

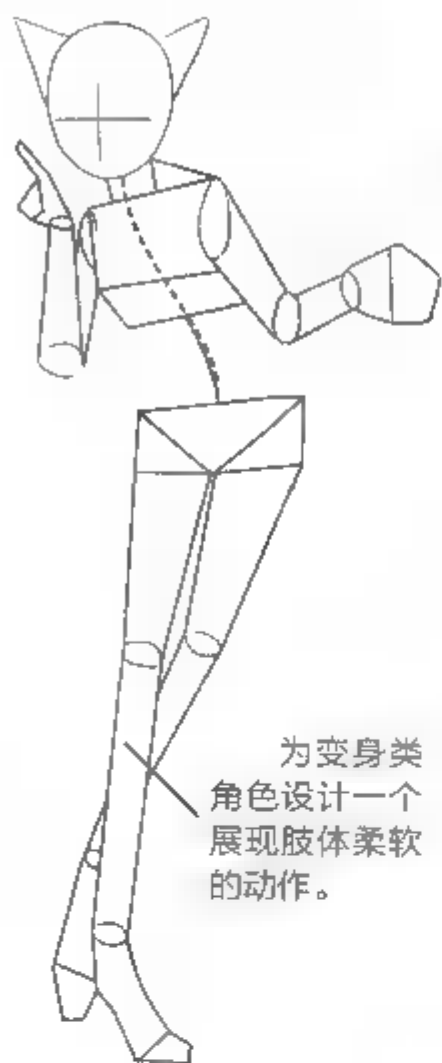
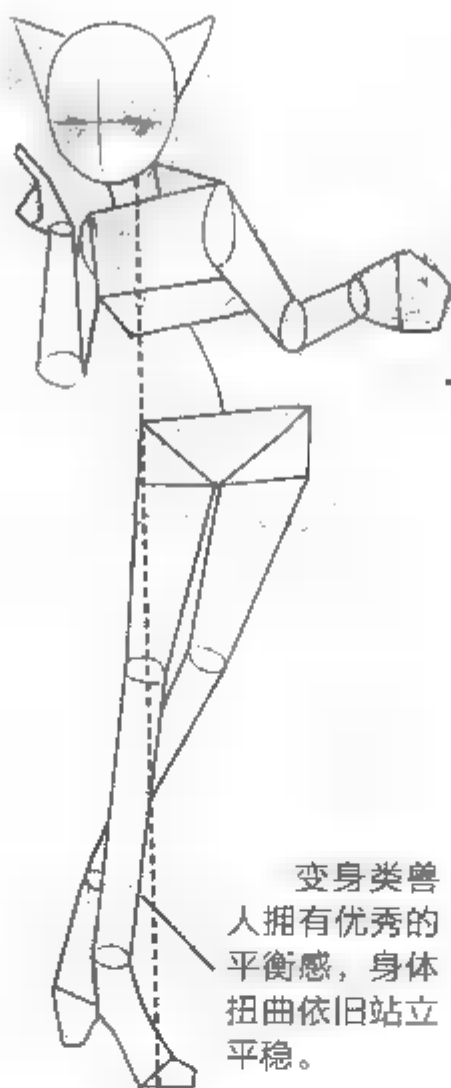
幻想类动态的基本特征与应用

幻想类动作是根据剧情决定的，因此在绘制幻想类动作之前，我们首先要了解这个动作是属于哪种类型的幻想动作，例如玄幻类、魔幻类或是未来科技类，再根据这些具体的类型进行绘制。

幻想类动作的基本特征

幻想类人物的基本特征是具备常人没有的身体特征和奇异的着装。

异于常人的尖耳与眉形能表现出人物的特殊性。

胸口的蛇形图腾给人妖异惊悚的感觉。

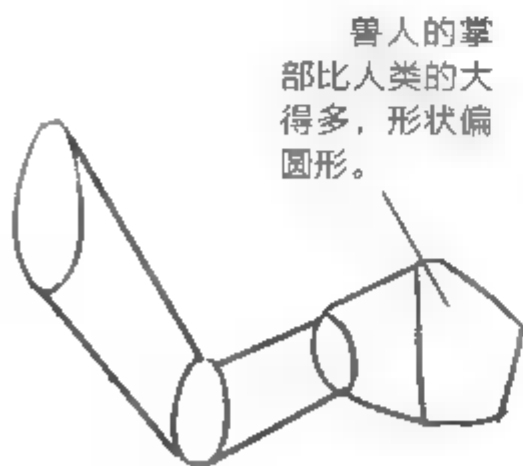
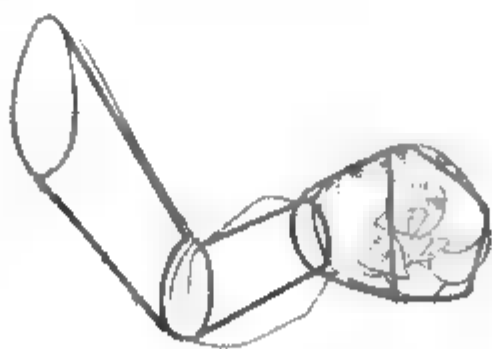
描绘变身的动态

为变身类角色设计一个展现肢体柔软的动作。

变身类兽人拥有优秀的平衡感，身体扭曲依旧站立平稳。

变身时人物周围出现闪光特效。

变身类人物除去具有幻想类特色的部位其他与常人无异，兽类人物只比常人多出兽类的耳朵与尾巴。

具备兽类特征的人物大多肢体柔软、动作自然。

变身中的猫耳兽人

绘制变身的手臂动作

1 变身时兽人的掌部比人类的手掌要大。根据人物状态画出手臂大致的结构。

2 根据结构刻画身体细节，手掌部位描绘为兽类的爪状。

3 擦掉多余的辅助线条，检查成稿有无遗漏或结构错误。

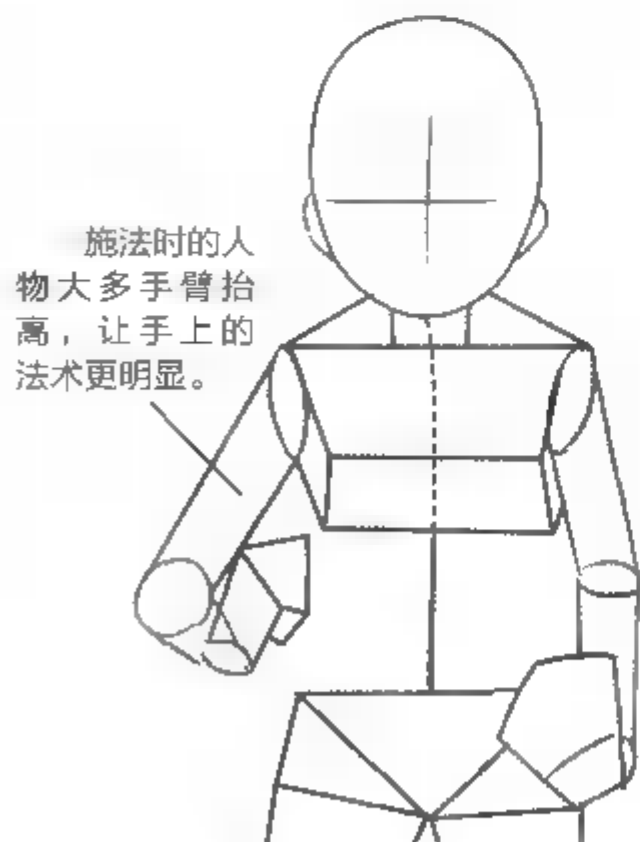
描绘飞翔的动作

双腿曲起不触地表现人物处于腾空状态。

妖精类人物只需要背后的双翼展开就能飞翔。

飞翔中的妖精

首先要选择能够飞翔的幻想类人物，然后根据人物特征刻画人物的动作。妖精类人物飞翔不需要借助工具。

描绘施法的动作

施法的女巫

首先要选择能够施法的人物种类，然后根据人物刻画施法时的动作。巫师类人物大多手拿魔法书或魔杖施法。

描绘幻想类动态的注意事项

幻想类动作中，男性的动态通常表现得非常威风，体现出有力的感觉。而女性则相反，动作通常都非常华丽、梦幻与柔美。

男性与女性幻想类动作的区别

头上的尖角、翅膀和尾巴表现了人物的特异性。

女性的站立姿势偏可爱型，男性则阳刚自然。

女恶魔

幻想类人物具有常人没有的幻想类特征，在这里表现为耳朵与尾巴。

男性的身高明显高于女性，四肢也更修长。

雄性兽人

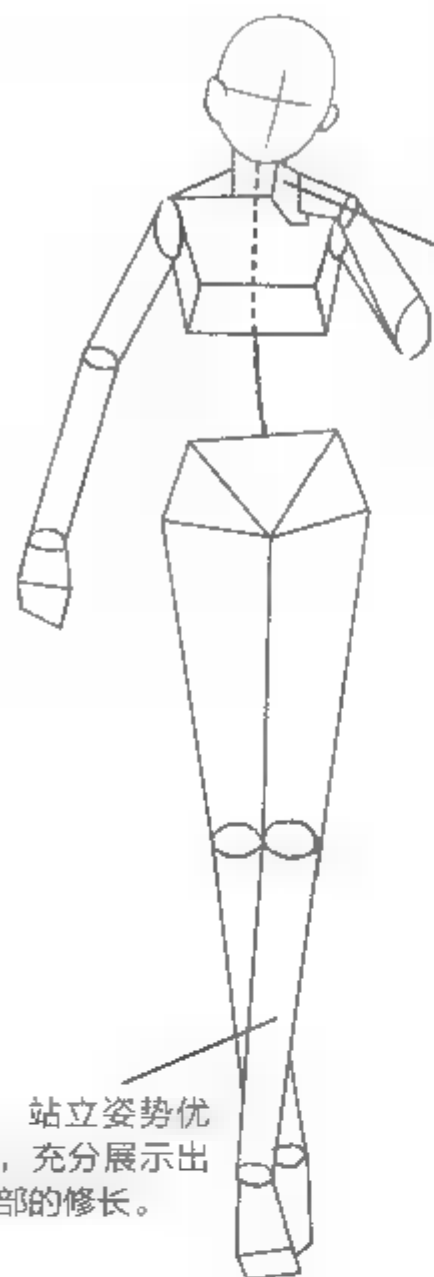
刻画细节表现性别特征

女性角色四肢修长细瘦，着装偏可爱。

男性角色肢体比较粗壮，着装具阳刚气。

女性胸部丰满柔软，腰肢纤细。

男性胸部平坦，腰部粗壮有力。

绘制女性的幻想类动作

女巫类幻想人物身形大多修长优美。动作幅度不大，肢体动作偏妖娆魅惑。长发与衣饰随动作飘动。

女性巫师

幻想类人物具有常人不具备的明显特征，其中尖帽是巫师类人物最显著的特征。

稍微破烂的长裙更加体现出巫师类人物的颓废神秘。

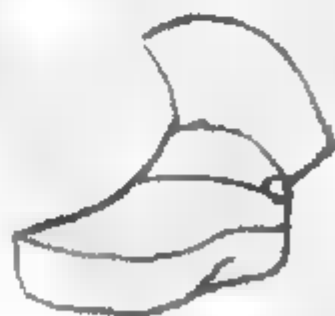
斗篷类衣饰为女性增添神秘与飘逸感。

绘制男性的幻想类动作

男性幻想类角色身材比女性粗壮有力，身形可根据幻想类种族作调整。男巫类角色性格阴沉不喜动。

男性巫师

为人物添加幻想类要素表现与常人的区别。尖尖的帽子具有巫师的特色。

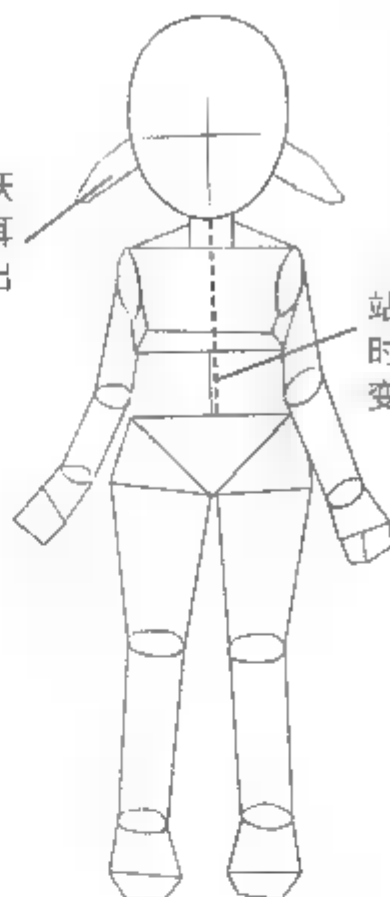
具有魔法特色的衣纹装饰更能体现人物特征。

具有幻想特色的鞋子为人物增添神秘感。

不同年龄人物的幻想类动态表现

描绘不同年龄人物的幻想类动作，只要抓住各年龄阶段人物的身体基本动作特征就可以了。下面就让我们来学习各年龄阶段人物的幻想类动态吧！

表现各年龄人物幻想类动作的特征

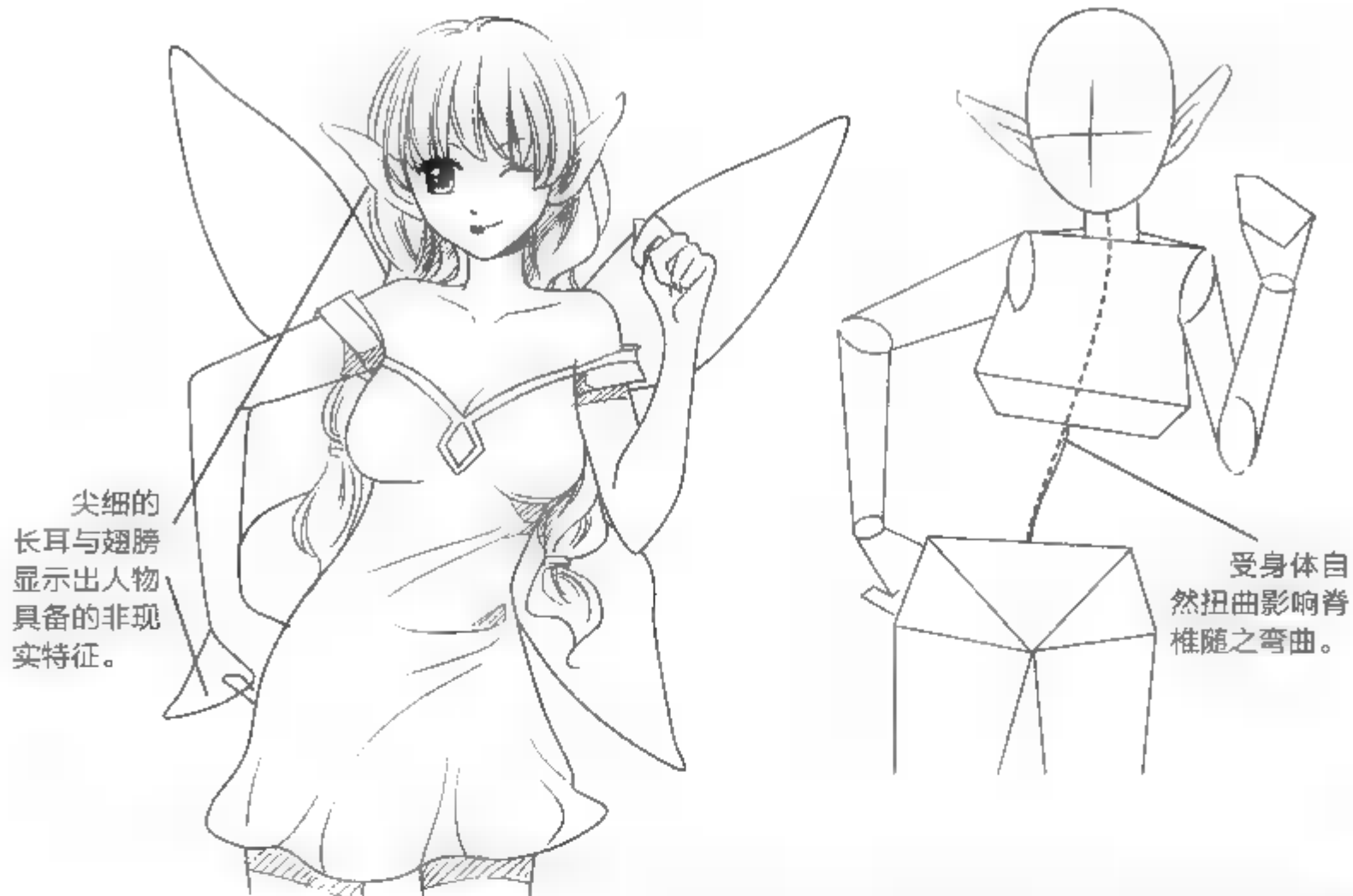
儿童时期人物幻想类的动态表现

妖精类儿童

幼儿时期的幻想类人物身材粗短，外形圆润可爱，背上带有椭圆形的翅膀。

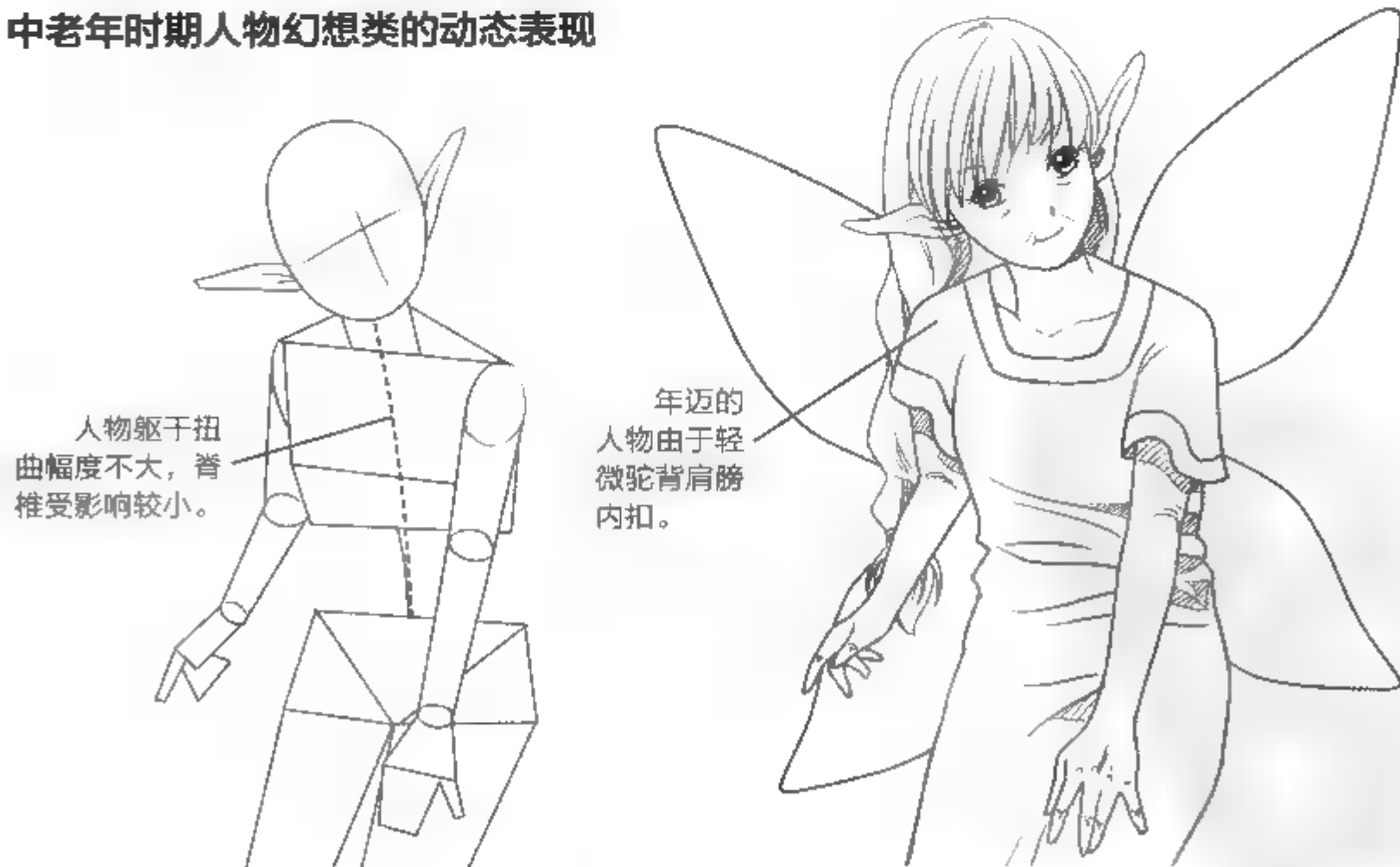
青少年时期人物幻想类的动态表现

妖精类青少年

青少年时期的幻想类人物身高变高，四肢变得修长，背上的翅膀形状被拉长变为宽宽的菱形。

成年时期人物幻想类的动态表现

妖精类成人

成年时期的幻想类人物身材成熟修长，曲线丰满。背部的翅膀逐渐向尖细的翅形转变。

中老年时期人物幻想类的动态表现

年迈的幻想类人物由于衰老体力衰退，不会做出幅度太大的动作。背部的翅膀形状维持不变。

妖精类中老年人

通过头部与身体表现人物丰富的内心情感

Lesson 01 人物内心情感的产生与刻画

漫画人物内心的情感是通过面部表情和肢体动作来刻画的。此外，还可以运用符号来增强人物动态的趣味性，并利用特效渲染出更深层次的情绪。

利用表情和肢体语言传达人物情绪

表情是最直接的情感表达方式，而肢体语言则是表情的补充与延续。下面就让我们来了解一下如何利用表情与动作来表达人物的情绪。

用表情表达情感

人物的表情需要靠五官来表现，其动作也会因为情绪而产生变化。

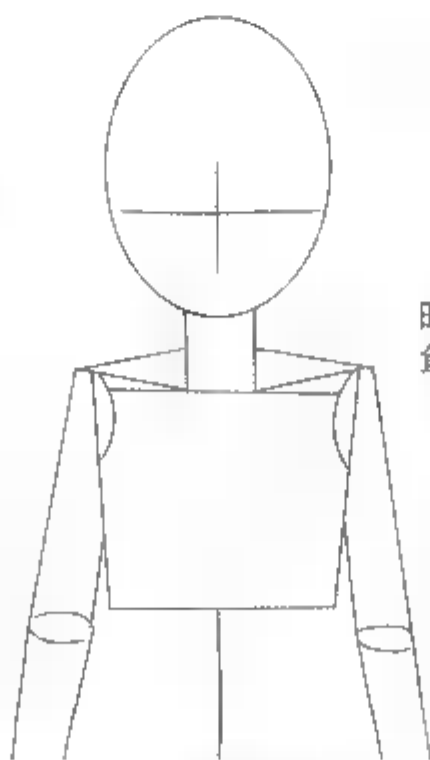
面无表情的人物

变化的五官

人物的情感依靠五官的变化来表现。

愤怒的人物

用肢体语言表达情感

愤怒的人物

人物情感产生变化时，肢体也会做出相应的变化。

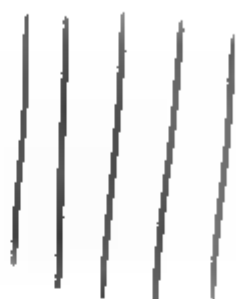
异常愤怒的人物

符号增加动态的趣味性

漫画中，常常会在人物身上或周围画上各式各样的符号，以此增添趣味性。例如大大的汗滴可以表现无语的感觉、心形符号可以传达人物喜悦或恋爱的情感。

常见的符号

表现人物的愤怒时使用的表情符号。

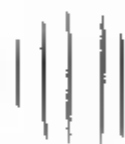
表现人物的无奈或无言以对时使用的表情符号。

表现人物的沮丧时使用的表情符号。

表现人物的开心或看到喜爱的事物时使用的表情符号。

符号的应用

描绘出人物略显无奈的表情。

配合表情符号。

描绘出人物欲言又止的表情。

配合表情符号。

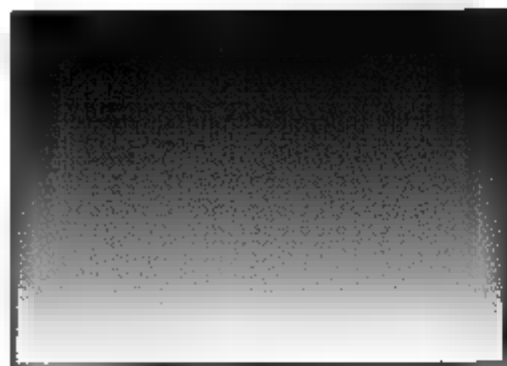
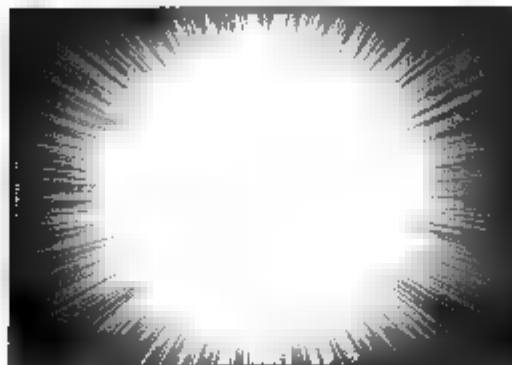
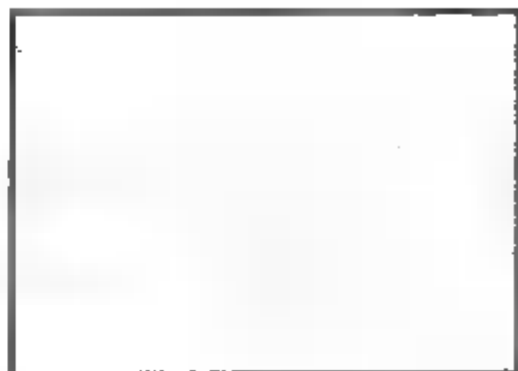
丰富的表情配上适当的表情符号，能够使人物的心理活动更好地呈现在读者的面前。

两者组合出的表情好像在说“真拿你没办法”。

两者组合表现出人物窘迫的心理。

特效渲染人物的情绪

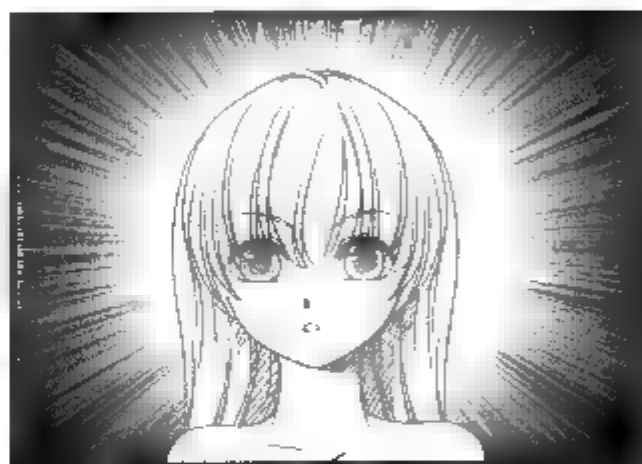
特效也是漫画的一种特殊表现，绘制不同的特效可以渲染出人物不同的内心情感。常见的有速度线、集中线、渐变、网状、点状等特效。

常见的特效

渐变网点一般用于表现人物沉重的心理。

集中线一般用于表现吃惊或者突发事件。

温馨的点状特效一般用于表现温馨的心理。

特效的应用

特效也是表现人物心理必不可少的一项表现技法。

描绘出人物吃惊的表情。

搭配以集中线的特效。

表情和特效的结合表现了人物瞬间的惊讶。

描绘出人物高兴的表情。

搭配以温馨的效果图。

两者结合表现出温馨的气氛。

Lesson 02 高兴情绪的画法

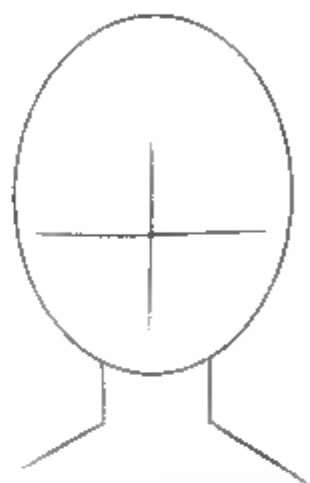
高兴是一种最为常见的积极情绪，可以通过笑容、手舞足蹈等不同的表情和肢体语言来表现。下面就让我们来学习具体的画法与表现。

高兴情绪的基本特征与应用

高兴的情绪是人物在愉悦的情况下表现出的一种心境。表情从微笑、大笑到爆笑，程度不断加深，而动态的表现可以用蹦跳、手舞足蹈等动作来表现。

高兴表情的基本特征

高兴时人物的表情特征是五官柔和、眉毛上扬以及嘴角上翘。

高兴或充满阳光的表情符号。

高兴时的人物表情柔和，眼睛的位置不会高于脸部的中间位置。

人物高兴时眉毛会上扬。

嘴部会自然的上翘。

微笑时的人物五官圆润柔和，给人以亲和感。

不同程度的高兴表情

微笑时的人物表情平和，给人心情愉悦的感觉。

开口笑表现出了人物愉悦的心情。

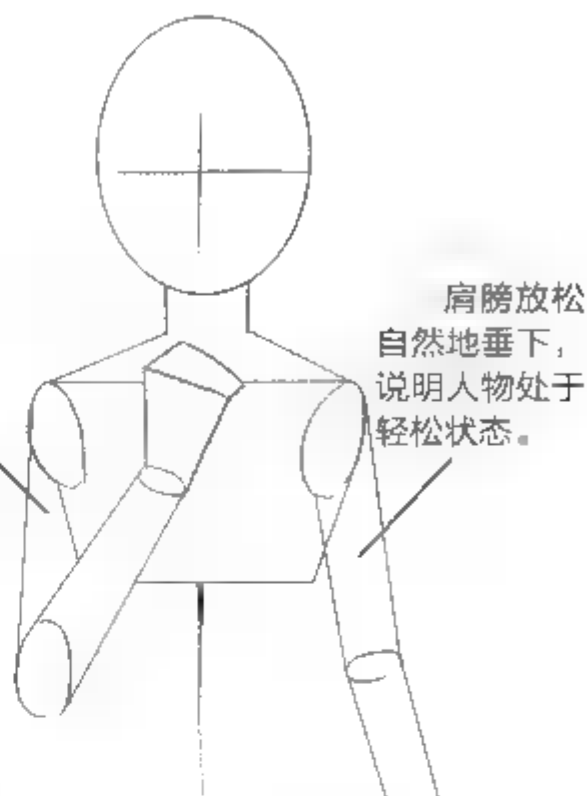
开口大笑说明人物的心情愉悦到顶点。

高兴动作的基本特征

抬起的
手臂表现出
人物的欣慰
之情。

肩膀放松
自然地垂下，
说明人物处于
轻松状态。

心情愉悦状
态下的人物脊背
挺直，全身处于
放松状态。

人物的肢体动作也会随着心情改变。

高兴时人物的肢体也会随之做出相应的改变，抬起的手臂表现出人物轻松愉悦的心理活动。

不同程度的高兴动作

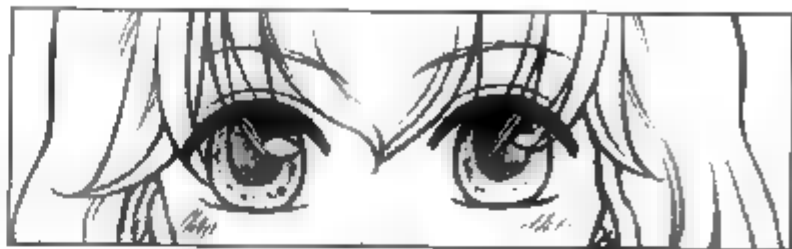
心情愉悦的人物

高兴激动的人物

描绘高兴情绪的注意事项

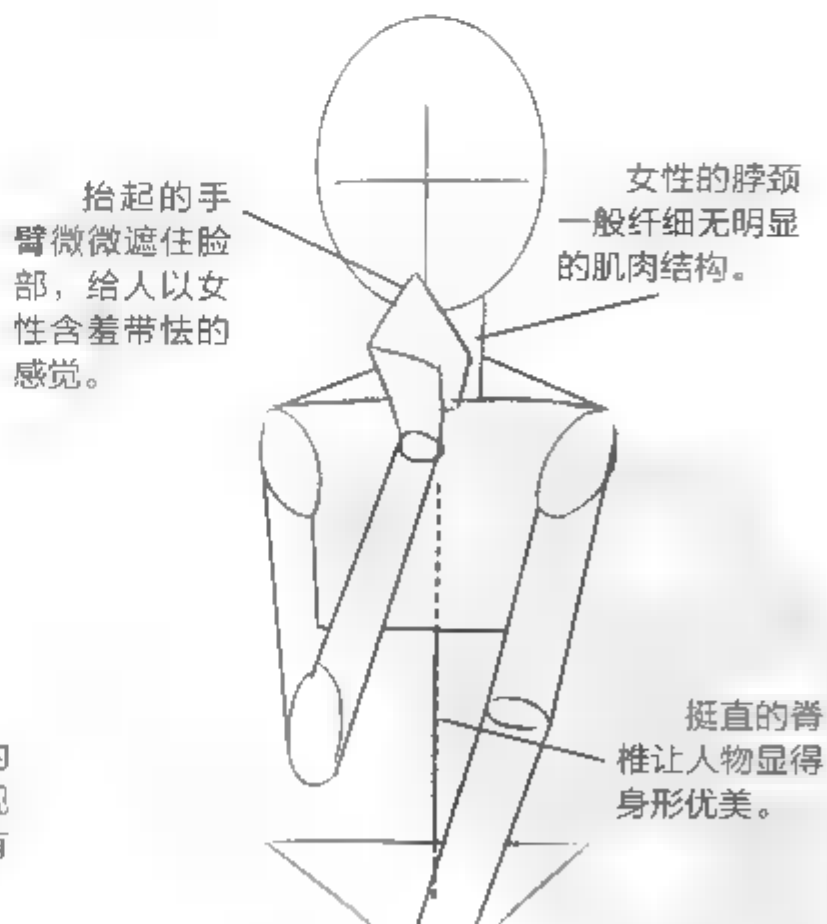
在情绪表现方面，男女也是有所不同的。男性在高兴时的情绪要比女性外露，动作也更为夸张，女性通常都稍显含蓄与内敛，因此微笑等表情常常用来表现女性角色。

描绘女性高兴的表情

女性与男性相比五官间距较小，高兴时表情柔和嘴角向上翘。

高兴时的女性一般眉头舒展，眼部微微弯起，眼神清亮柔和。

女性的嘴部一般小巧可爱，微笑时嘴角上扬的幅度不大。

描绘女性高兴的动作

高兴的女性

女性高兴时，动作一般含蓄内敛，并不会像男性般动作外放夸张。

描绘男性高兴的表情

相比女性较为含蓄的感情表达，男性会更加明显地把高兴表情表露在脸上。

男性的眼睛比女性细长，笑的时候会眯眼。

男性的嘴唇比女性宽厚，笑的时候开口幅度也比女性明显。

描绘男性高兴的动作

高兴的男性

男性高兴时，肢体动作幅度较大，动作较为夸张。不光肢体，躯体也会随之弯曲。

不同年龄人物的高兴情绪表现

不同年龄的人物在高兴时表情和肢体语言也是不同的。年幼时通常是手脚并用表达内心的喜悦之情，而随着年龄的增长，性格变得沉稳，则不太喜形于色。

人物在儿童时期高兴情绪的表现

儿童时期的人物表情天真无邪，毫不做作，给人以自然清新的感觉。

儿童的特点是好动，这点也会表现在其动作上。

儿童时期的人物

人物在少年时期高兴情绪的表现

少年时期的人物稚气未脱，动作依旧较为外放夸张。

少年时期的人物由于成长，五官长开，与儿童时期区别较大。

少年时期的人物

人物在成年时期高兴情绪的表现

成年人物的五官已经定型，不会再有改变。脸型较少年时期修长。

成年时期的人物就算大笑动作也会收敛不会太夸张。

成年时期的人物

人物在中老年时期高兴情绪的表现

老年时期的人物由于衰老，皮肤松弛下垂，脸上会出现皱纹。下巴会因为皮肤的松弛而变成双下巴。

老年时期的人物大笑时动作不会太夸张，会因为衰老而微微驼背。

中老年时期的人物

Lesson 03

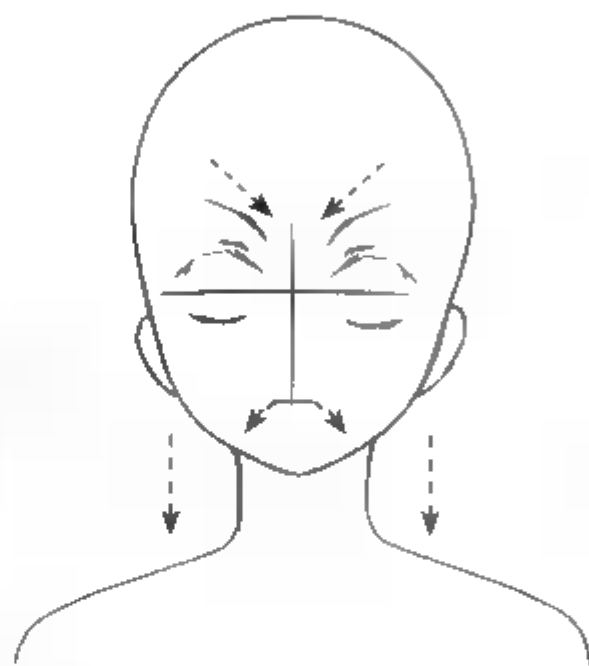
生气情绪的画法

生气是由各种不满情绪所产生的较为激烈的反应。本章将学习生气情绪的基本特征与画法、男性与女性角色不同的表达方式和不同年龄时期人物生气情绪的表现。

生气情绪的基本特征与应用

生气情绪是由于对自身或外界的事物不满所造成的，人物会因为生气而表现出不满、愤怒、暴躁等不同程度的情绪，甚至做出具有破坏性的动作。

生气表情的基本特征

生气时的人物表情僵硬，有种蓄势待发的气势。

生气时的人物一般下巴绷紧、脖颈竖直僵硬、眉毛倒竖、嘴角下垂。

生气时人物眉毛会倒竖，眉头皱起。

眼睛炯炯有神，直视前方。

嘴唇紧抿，嘴角向下拉。

不同程度的生气表情

稍微愤怒的时候眉毛轻微竖起，嘴角不爽地向下弯。

愤怒的时候眉头皱起，牙齿紧咬，眼中充满怒火。

异常愤怒时的人物眉头倒竖，眼睛微微眯起，口中怒吼。

生气动作的基本特征

生气时的人物表情凌厉，眉头皱起，嘴角下垂。

叉在腰部的手表现了人物情绪的高昂，结合人物生气的表情在这里代表外泄的怒气。

生气时的人物会使用肢体动作告诉对方自己很生气，较常用的就是叉腰和抱胸。

生气时的人物

不同程度的生气动作

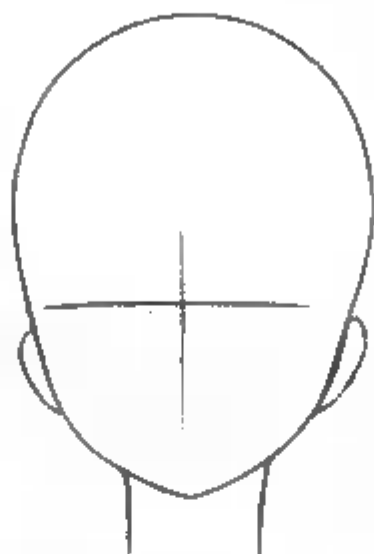
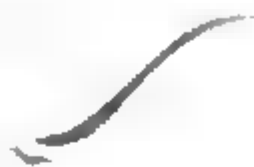
生气时的人物

异常生气时的人物

描绘生气情绪的注意事项

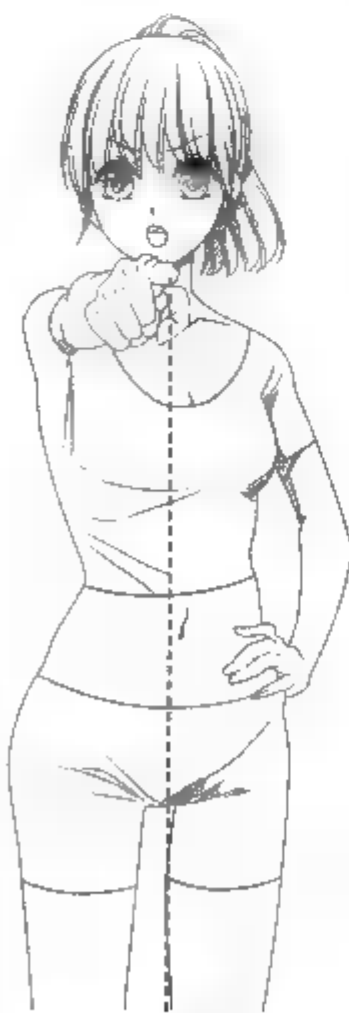
人物在生气的时候表情与肢体语言通常都处于紧绷的状态，这种状态会由生气的程度而伸缩。除此之外，男性与女性生气时的表情与动作也是不同的。

描绘女性生气的表情

女性天生五官柔和，就算生气表情也不会显得过于夸张。

女性生气时一般会脖颈僵硬，面向对方且目光直视对方。

生气时的女性眉毛倒竖，额头紧皱。

直视前方，眼神蕴含怒火。

女性的嘴部小巧，就算怒吼时也不会过于夸张。

描绘女性生气的动作

生气的女性

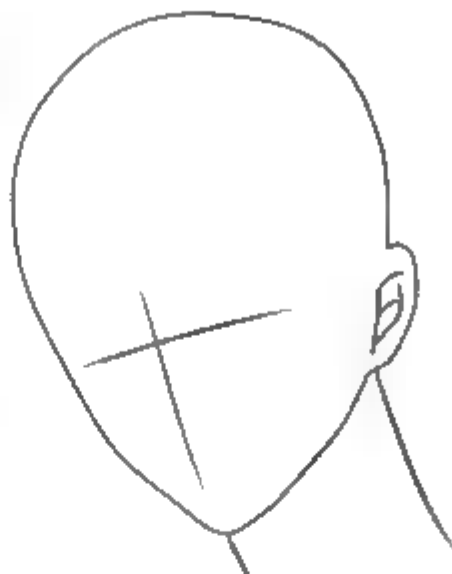
笔直抬起指向对方的手臂传达了人物的怒气。

女性天生比男性更为娴静，即使在生气的时候动作也不会过于夸张。

由于人物的身体微微侧倾，角度的关系使脊椎看起来弯曲。

描绘女性生气的动作时，注意女性的肢体纤细娇小，身体曲线起伏较大。

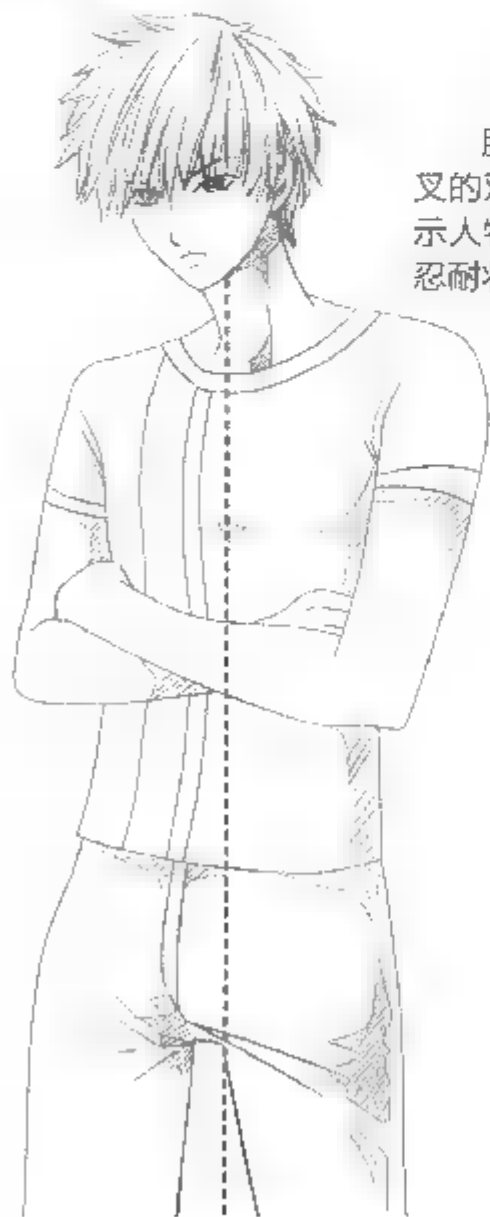
描绘男性生气的表情

男性天生气势较强，不用过多的刻画表情就能表现出人物的怒火。

与女性不同，男性即使不正视对方，眼角微微地轻瞄就能让人感觉到怒气。

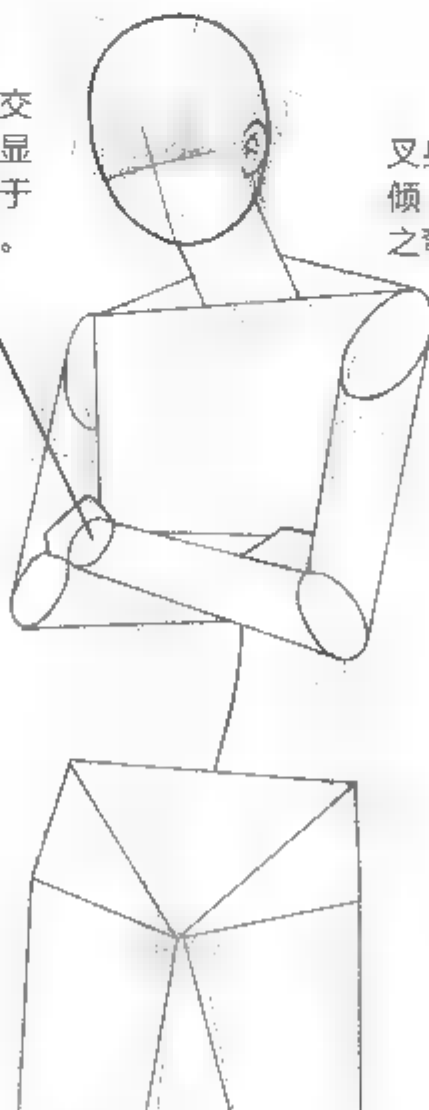
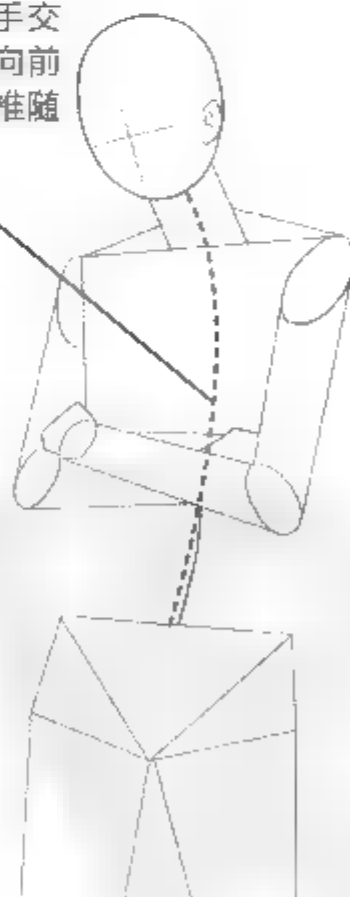
男性的眉毛粗而硬朗。

眼部比女性修长，眼神凌厉。

紧抿的嘴唇和下垂的嘴角表示对怒火的压抑。

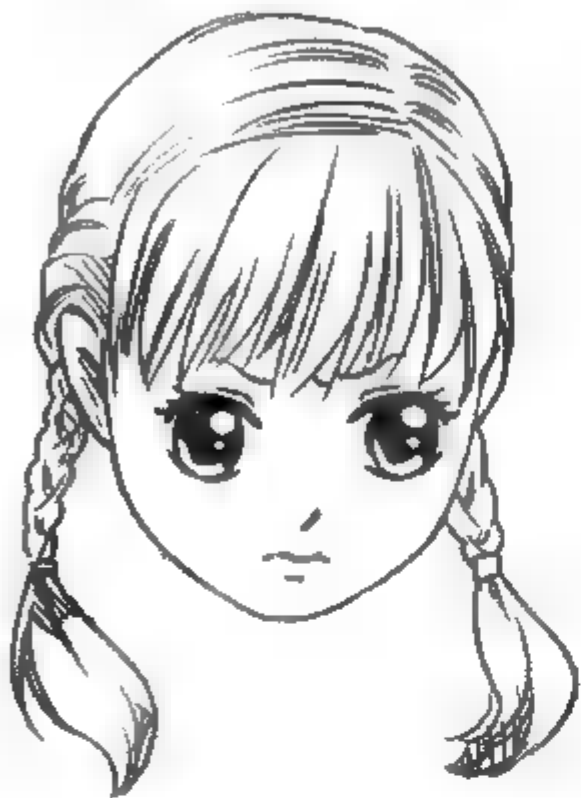
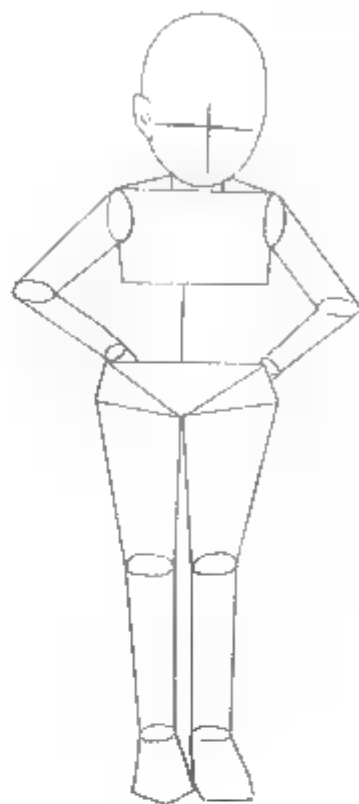
描绘男性生气的动作

胸前交叉的双手显示人物处于忍耐状态。

人物双手交叉身体微微向前倾，导致脊椎随之弯曲。

生气的男性

男性生气时全身肌肉紧绷，给人一种蓄势待发却又蛰伏的感觉。

男性角色的生气表现各有不同，但其共同点是都非常有气势。通过人物的站姿和肢体语言来告诉对方自己处于生气的状态中。

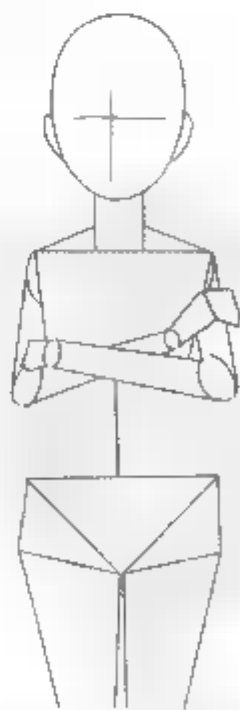
不同年龄人物的生气情绪表现

人物在不同的年龄阶段其生气情绪会表现出不一样的表情与动作。例如小孩子生气通常会表现出耍赖的模样，而年轻气盛的少年生气情绪则最为激烈，成年和中老年则会沉着许多。

人物在儿童时期生气情绪的表现

儿童时期的人物表情自然不做作，生气时也给人可爱的感觉。

儿童生气时的动作略带别扭赌气，大多不会直面对方，而采用转动视角的方式。

儿童时期的人物

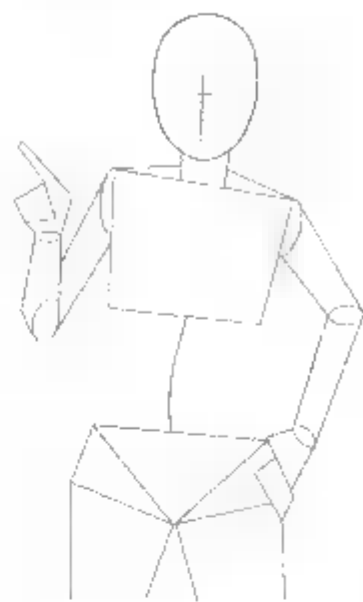
人物在少年时期生气情绪的表现

少年时期的人物生气时不会掩饰自己的情绪，而是直接表达自己糟糕的心情。

双手交叉表示此时人物的情绪处于不耐烦、临近爆发阶段。

少年时期的人物

人物在成年时期生气情绪的表现

成年人会直接指责让其生气的对象，双手或单手叉腰大多是成年人会采取的动作。

成年时期的人物

指向对方的手指表现出人物毫不留情的指责，叉腰的手臂表现出人物的不耐烦。

人物在中老年时期生气情绪的表现

老年时期的人物行动上会给人无力的感觉，生气时的动作幅度也不会太过夸张。

比起指向对方的手部，严肃紧绷的表情更能传达人物发怒的情绪。

中老年时期的人物

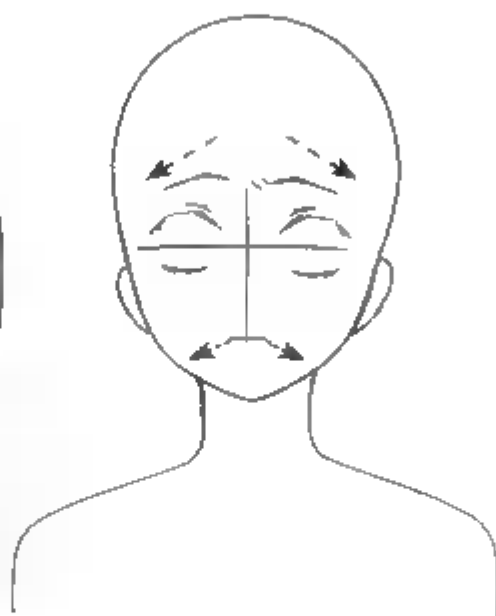
Lesson 04 悲伤情绪的画法

在漫画中，人█会因为受到不同程度的刺激而伤心，这种感情统称为悲伤情绪。下面就来学习悲伤情绪的基本特征与画法，以及不同性别和年龄阶段的表现。

悲伤情绪的基本特征与应用

悲伤情绪会根据程度不同有所区分，█情一般表现为愁云密布，太过悲伤还会导致人物伤心流泪甚至█啕大哭。

悲伤表情的基本特征

悲伤时的人物表情委屈，眼角含泪，传递出人物当时低落的心情。

人物悲伤时五官向下垂，脸型的改变不明显，眉毛下垂眉角皱起，嘴角向下拉。

人物悲伤时眉角下垂，眉头皱起。

眼角下垂，含有泪水。

嘴唇紧抿，嘴角向下。

不同程度的悲伤表情

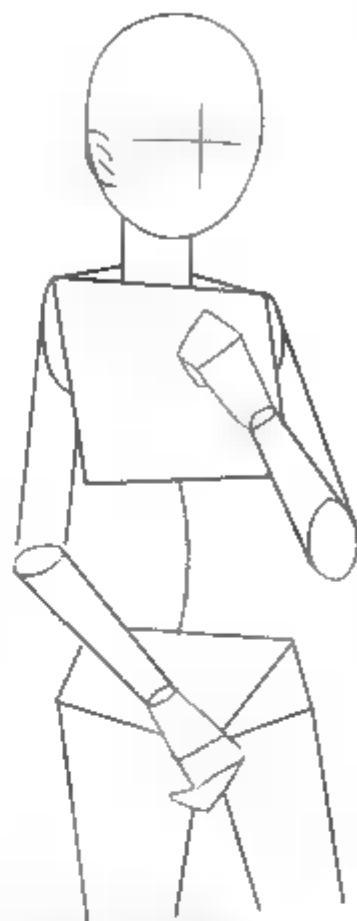
人物稍微悲伤时会眼角含泪，嘴█绷紧嘴角下垂。

悲伤时人物会用流泪发泄自己的情绪。

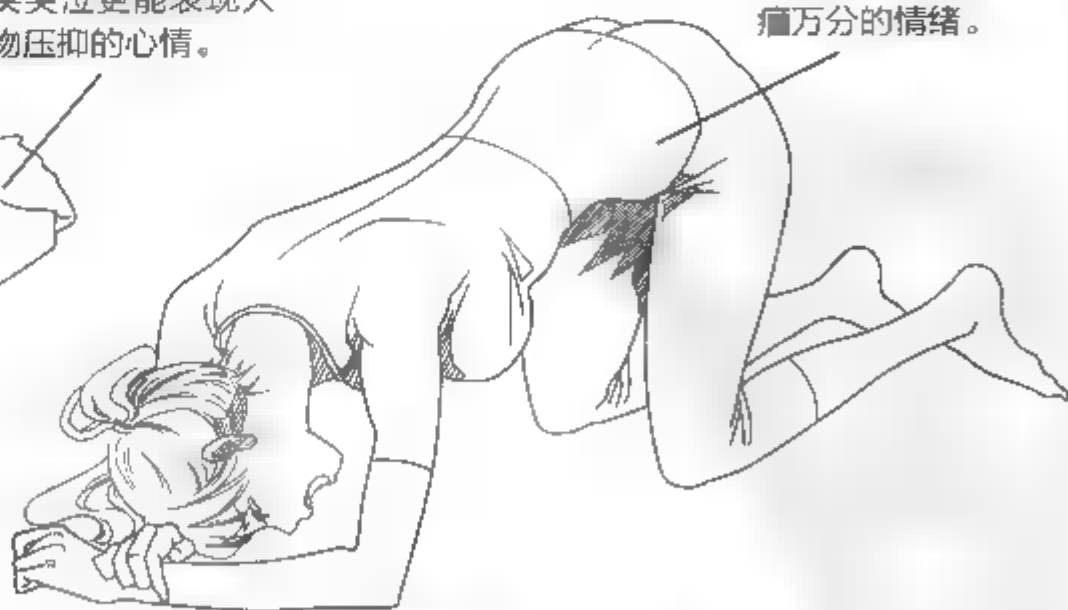
人物异常悲伤时会泪流满面，眼神迷离，嘴角下垂。

悲伤动作的基本特征

下垂的眉角与紧抿的嘴唇是悲伤时表情的基本特征。

按压住胸口的手臂表现人物压抑的心情。

悲伤时的人物大多使用压抑自己心情的动作来表达情绪，肢体动作稍带无力感。

不同程度的悲伤动作

双手抱膝，埋头哭泣更能表现人物压抑的心情。

伏地抱头痛苦充分表现出人物悲痛万分的情绪。

伏地大哭的人物

毫不压抑的表情说明人物处于极度悲伤的状态。

抱膝哭泣的人物

描绘悲伤情绪的注意事项

男性在悲伤的时候通常会比女性表现得更为坚强一些。在漫画中，女性悲伤的时候常用哭泣的动作表现，可以使角色显得柔弱，让人产生怜爱之情。

描绘女性悲伤的表情

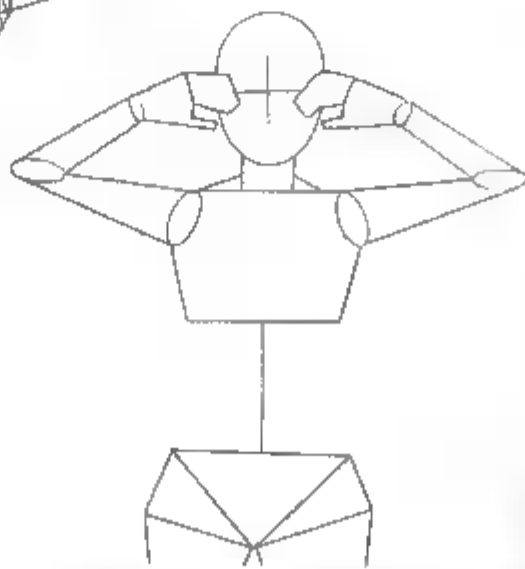
女性大多用哭泣来表现自己的悲伤。

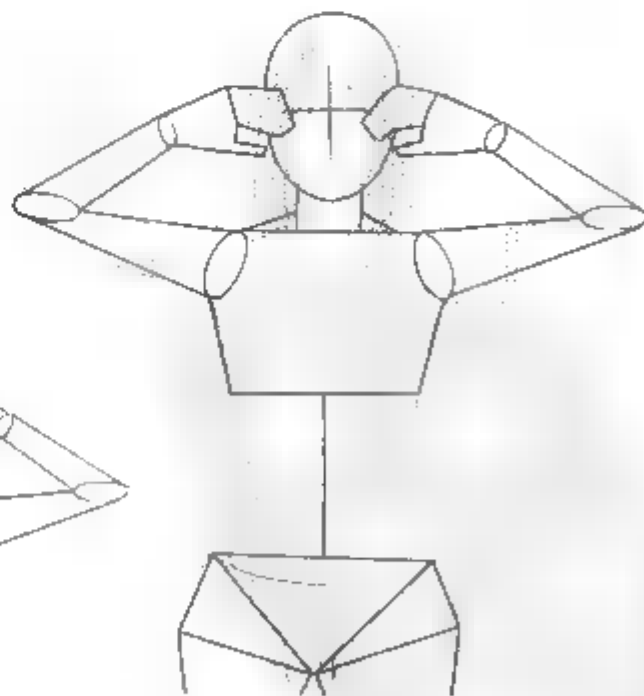
悲伤时的女性人物眉毛向下撇，眼角含泪表情委屈。

女性的眉角一般纤细修长。

眼睛微微向下挤压，眼角有泪水。

女性的嘴部一般小巧，不会夸张地开闭。

描绘女性悲伤的动作

悲伤的女性

描绘女性擦拭眼泪动作时注意动作要带上女性特有的柔美。

女性人物悲伤时，一般采用会遮住脸部的动作来掩饰内心，也会毫不顾忌地擦泪。

描绘男性悲伤的表情

与女性不同，男性通常用压抑的方式表现悲伤的情绪。

男性大多采用避开他人视线的方式，在不被别人注意的情况下露出悲伤的表情。

悲伤时的眉毛呈八字形。

男性大多眼部比女性修长。

抿紧的嘴唇和下拉的嘴角表示情绪低落或悲伤的样子。

描绘男性悲伤的动作

露出的半边脸可窥探人物悲伤的内心。

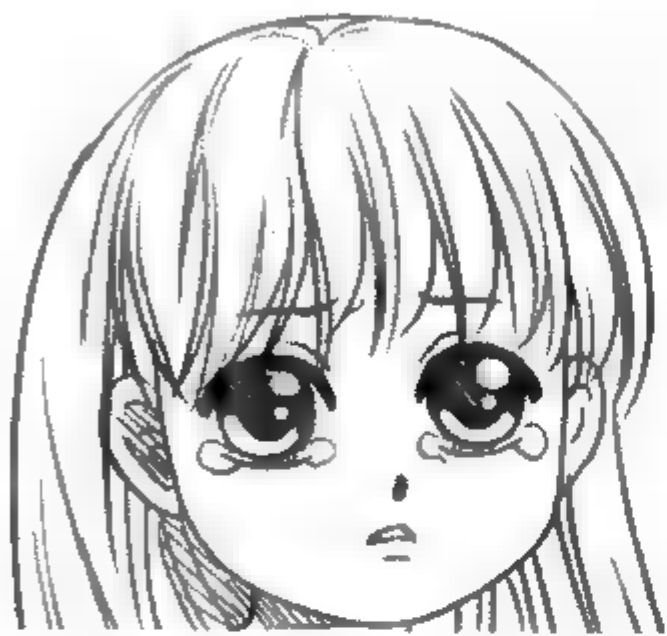
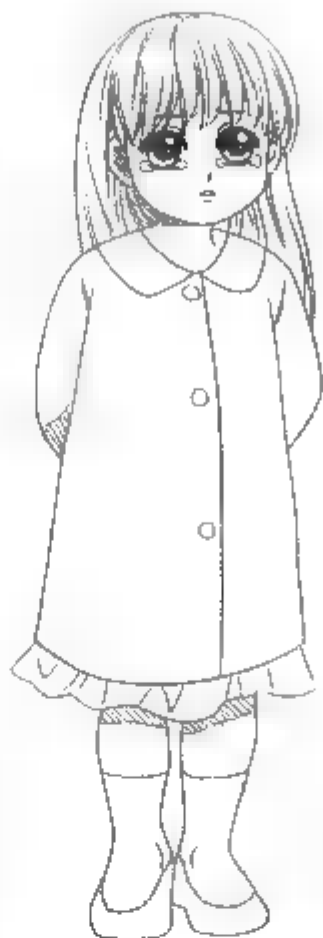
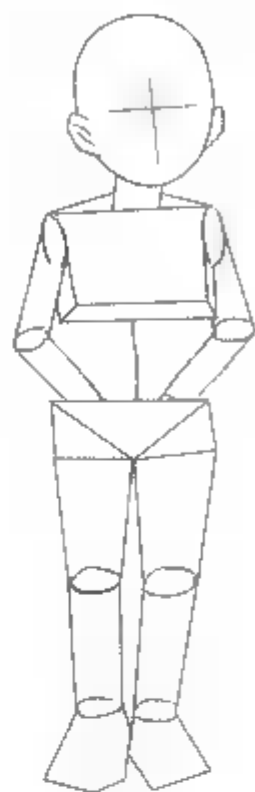
与女性不同，男性不愿意被人看到懦弱的表情或动作。悲伤时的男性表现不如女性来得直接毫无顾忌。

男性由于不善于感情的外泄，悲伤时喜欢采用抬手遮住表情的动作。

悲伤的男性

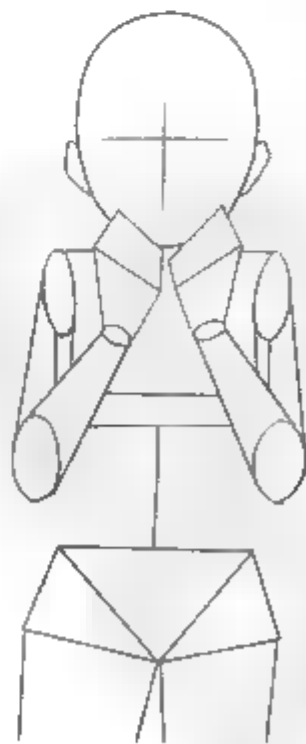
不同年龄人物的悲伤情绪表现

人物年龄较小的时候会毫不掩饰地通过表情和肢体语言表现出悲伤的情绪，随着年龄的增长，会渐渐控制住这种情绪，但也会出现情绪失控导致崩溃的状态。

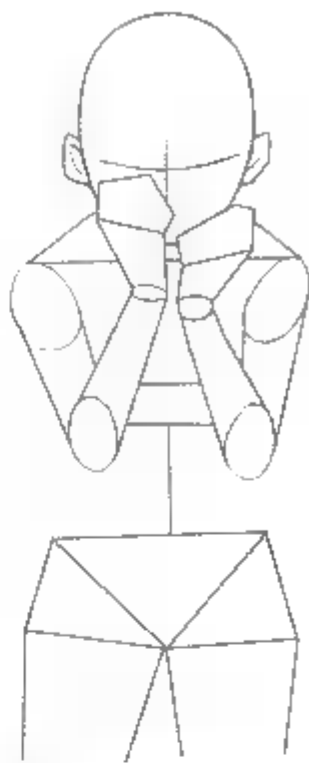
人物在儿童时期悲伤情绪的表现

儿童时期的人物悲伤时双眼含泪，眉头皱起。

儿童时期的人物

悲伤时的人物肢体动作幅度较小，通常采用遮挡自身某部分的动作来掩饰心情。

人物在少年时期悲伤情绪的表现

少年性格纯真质朴，动作带着天然的稚嫩。会很直接地表现自己悲伤的情绪。

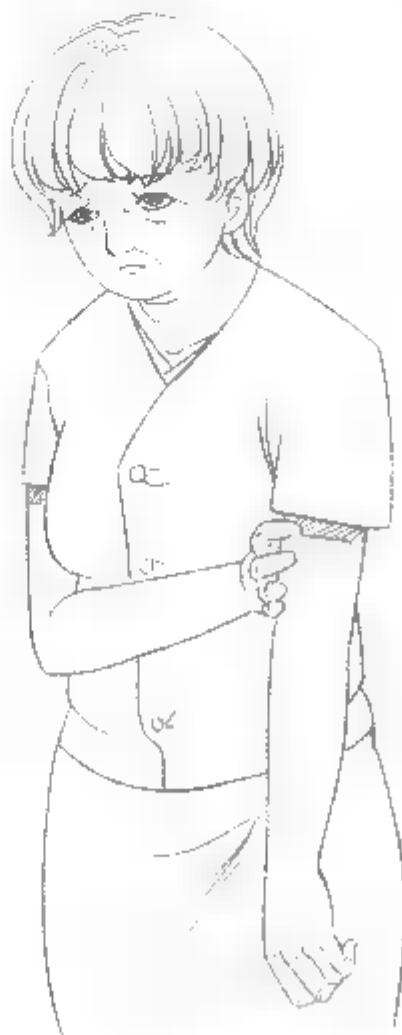
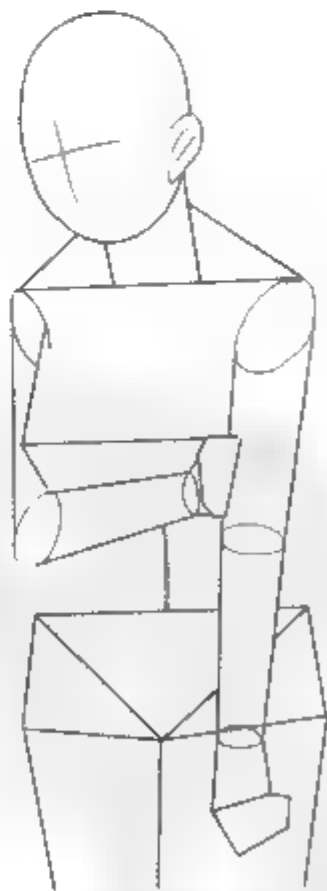
少年时期的人物

耸起的肩膀与缩在胸前握起的双手表现了人物郁结的心情。

人物在成年时期悲伤情绪的表现

成年时期的人物多会隐藏自己的负面情绪，但有时也会出现情绪崩溃的状态。

成年时期的人物身材成长到最佳时期，显得较为修长。遮挡住一部分身体的肢体语言表现了人物悲伤的心情。

成年时期的人物

人物在中老年时期悲伤情绪的表现

老年时期的人物由于衰老，身体略微弯曲，脸部皮肤松弛形成皱纹。相比其他年龄的人物，老年人会用更含蓄的表情来表达悲伤的情绪。

老年时期的人物情绪较为内敛，失落的表情与无力垂下的手臂表现了人物沮丧的心情。

中老年时期的人物

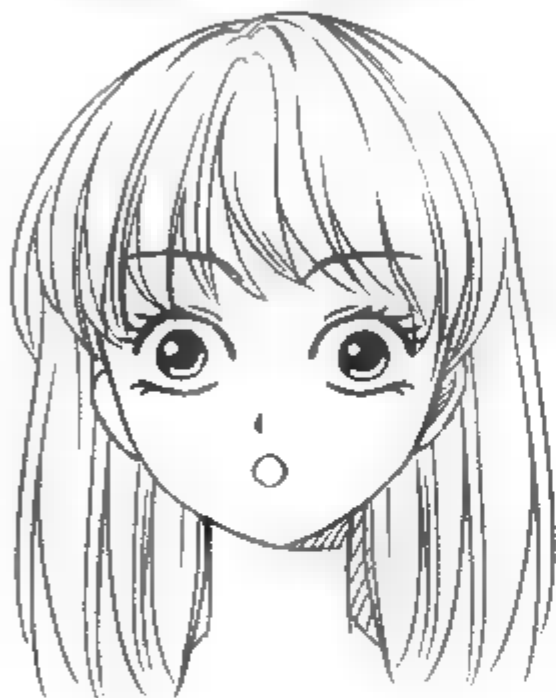
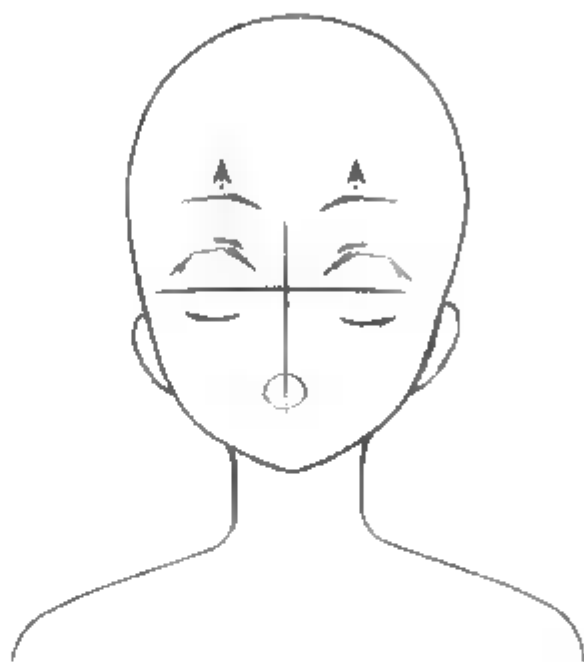
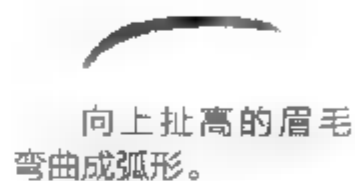
Lesson 05

吃惊情绪的画法

人物会因受到事物的冲击而产生吃惊的情绪，这种情绪会由具体的事物决定吃惊情绪是属于积极还是消极。下面来学习吃惊情绪的基本特征与画法，以及不同人物和年龄的表现。

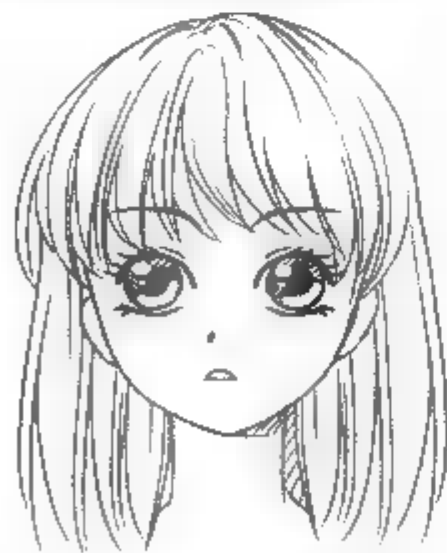
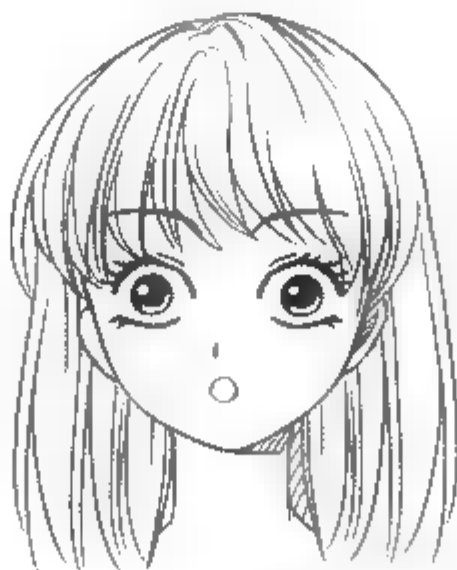
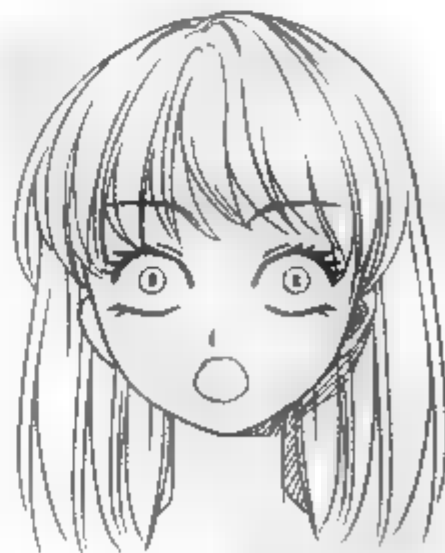
吃惊情绪的基本特征与应用

吃惊的表情根据程度不同又分为惊讶、震惊、震撼等不同的表情与动态，表情与动作会因此产生不同程度的变化。

吃惊表情的基本特征

吃惊时人物双眼瞪大，嘴部因为惊讶张开。

吃惊时的人物五官位置会发生变化。眉头因为惊讶向上高提，双目瞪大，嘴部张开。

向上扯高的眉毛弯曲成弧形。

双目睁大时眼球缩小，眼白较多。

张开的嘴唇弧度会因为惊讶的程度而改变。

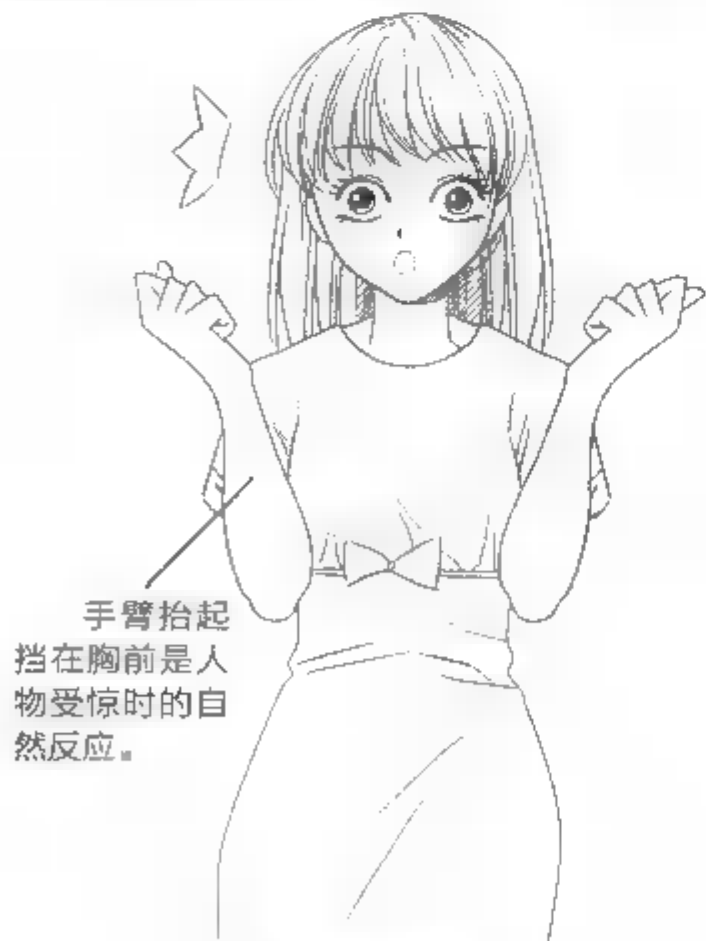
不同程度的吃惊表情

稍微吃惊的人物眉毛抬高，嘴唇微张。

吃惊的人物双目睁大，眉毛抬高，嘴部圆张。

甚为吃惊的人物双目圆睁，嘴部大张。

吃惊动作的基本特征

吃惊时人物的表情特征是睁大的双眼和张开的嘴部。

人物抬起手臂手掌呈扇状，企图掩饰惊讶的情绪。

吃惊动作的基本特征是手部会抬起掩盖自己惊讶的表情。

不同程度的吃惊动作

吃惊的人物

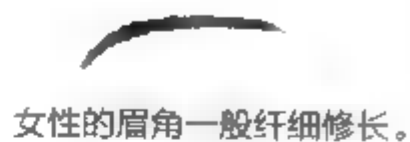
大惊失色的人物

描绘吃惊情绪的注意事项

男性与女性在吃惊的时候有着不同的表现。例如女性会情不自禁地伸出手遮挡嘴巴，相对而言，男性则较内敛。

描绘女性吃惊的表情

女性的表情较为外放，比男性夸张。

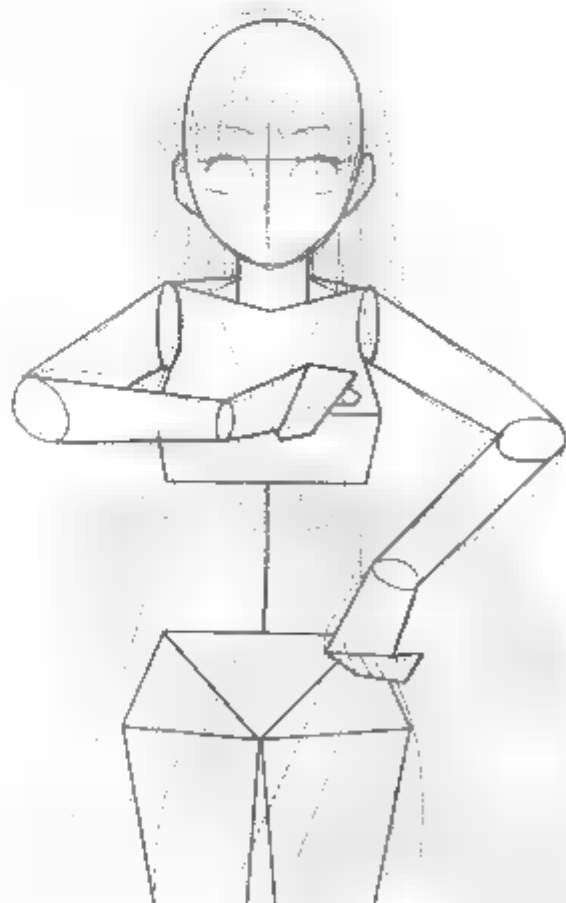
女性五官比男性夸张，情绪表现更为明显。眉毛提高、双目睁大、嘴部微张是吃惊的基本特征。

女性的眉角一般纤细修长。

女性吃惊时眼部睁圆瞪大。

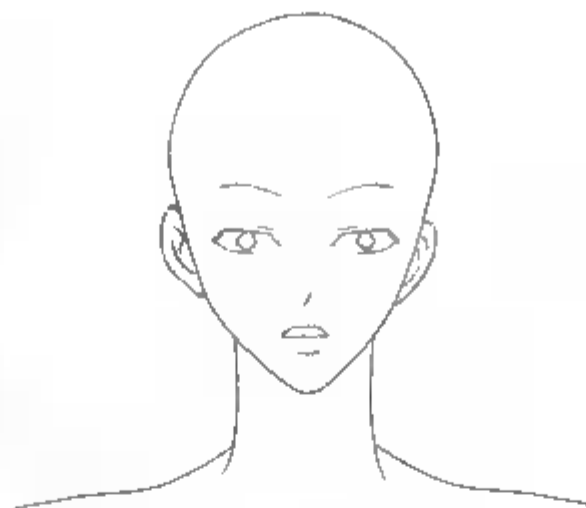
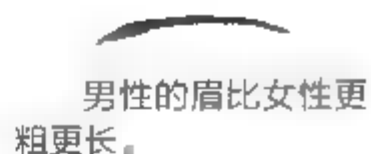
女性的嘴部一般小巧，开张幅度较小。

描绘女性吃惊的动作

吃惊的女性

高举的双手与惊讶的表情充分表现了人物的情绪。

女性吃惊时的动作大多是靠手臂来完成的，下半身大多处于静止状态。刻画时注意表现出女性肢体的柔美。

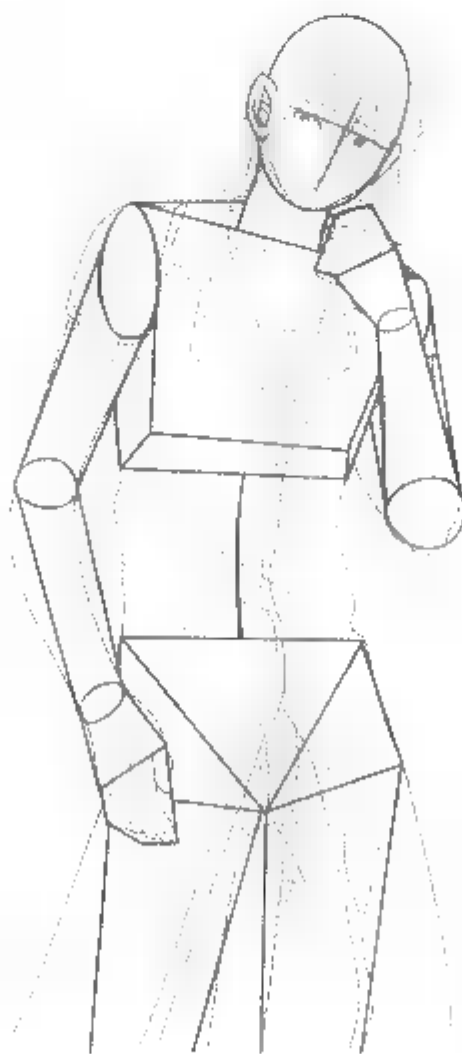
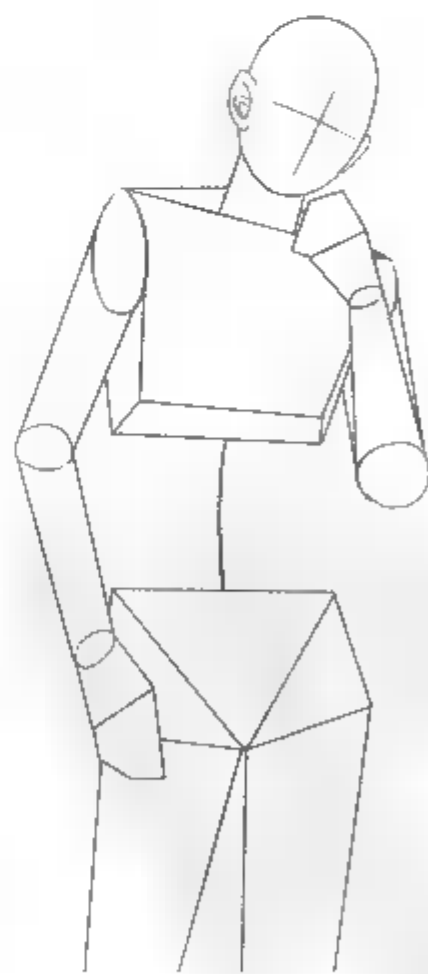
描绘男性吃惊的表情

男性的表情比女性更为内敛。

男性吃惊时表情没有女性夸张。但眉毛抬起，双目圆睁与嘴巴张开这些基本特征是一样的。

男性的眉比女性更粗更长。

男性眼部细长，情绪表现没有女性明显。

男性的嘴唇较宽较厚，在微微张开时较为明显。

描绘男性吃惊的动作

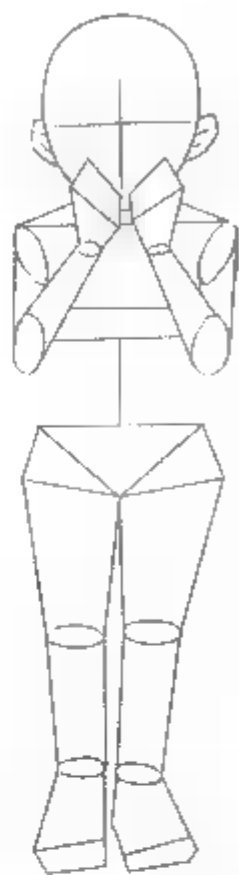
吃惊的男性

男性由于不善于感情的表达，吃惊时习惯抬手意图遮住表情。

男性与女性惊讶时的特征是一致的，只是男性吃惊时情绪的表现更具有隐蔽性。

不同年龄人物的吃惊情绪表现

不同年龄人物的吃惊情绪表现会有所区别。例如小孩子吃惊的时候动作非常直接，会做出一些非常夸张的表情与手脚失控的可爱动作。

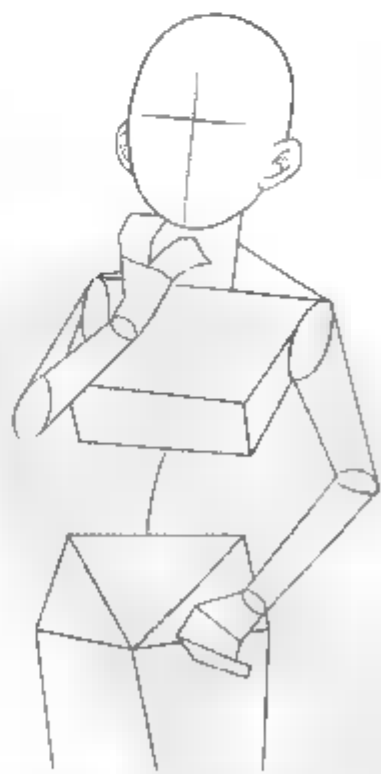
人物在儿童时期吃惊情绪的表现

儿童的脸型圆且五官间距较小。眉毛、眼部还有嘴部是表现情绪的关键，刻画时注意表现出人物的圆润可爱。

儿童时期的人物

儿童的身材较为粗短，肢体圆润。被情绪影响手臂抬起半遮住脸部，表现了人物的惊讶。

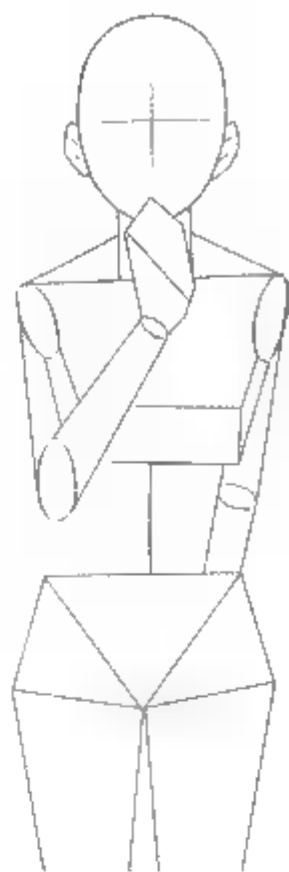
人物在少年时期吃惊情绪的表现

吃惊时的少年一般不会掩盖自己的情绪，会使用较明显的动作来表现惊讶。

少年时期的人物

少年时期的人物比儿童时期身材修长得多，失措的肢体语言表现了人物的惊讶。

人物在成年时期吃惊情绪的表现

成年人情绪的表达较年轻人更为含蓄，肢体动作也偏内敛。

成年时期的人物

成年人的体型最为修长，四肢比少年时期更为细长。惊讶时手臂产生相应动作，此动作保持不变。

人物在中老年时期吃惊情绪的表现

老年人与其他年龄段的人物相比，头发相对稀松，脸部也因衰老产生皱纹。由于年迈体力衰退，肢体动作的幅度较小。

老年人身形佝偻，背部微微弯曲驼背，导致肩膀内扣。手臂因为惊讶而抬起。

中老年时期的人物

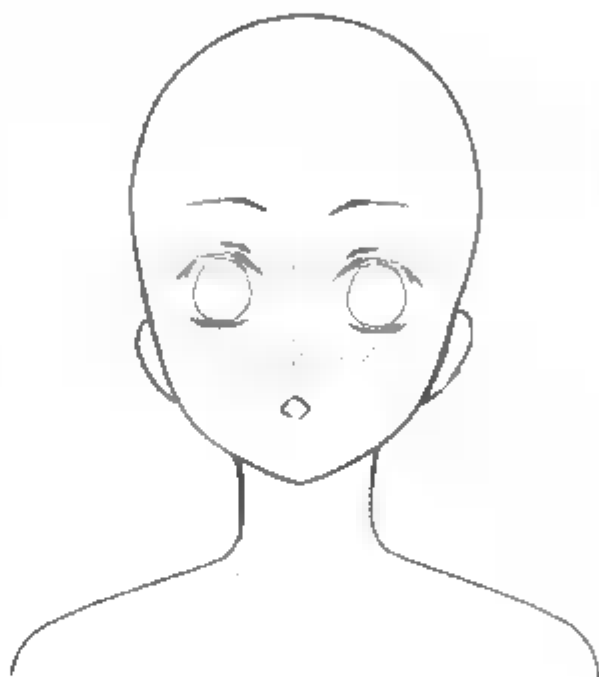
Lesson 06 害羞情绪的画法

人物在不好意思时的情绪叫做害羞情绪。下面我们将学习害羞情绪的基本特征与表现，以及男性与女性在害羞时的表情与动态。另外，还将讲解人物在不同年龄段害羞情绪的表现。

害羞情绪的基本特征与应用

在害羞时，最为明显的变化是脸颊变红。而为了掩饰脸红，人们会用不同的动作掩饰，例如低头、捂脸、抱头等等。

害羞表情的基本特征

害羞时候的人物无论表情如何一定会脸红。

害羞时人物的基本特征是发红的脸颊。

害羞时的人物眉毛微微抬起。

眼神清澈有神。

害羞时的人物大多嘴唇微张。

不同程度的害羞表情

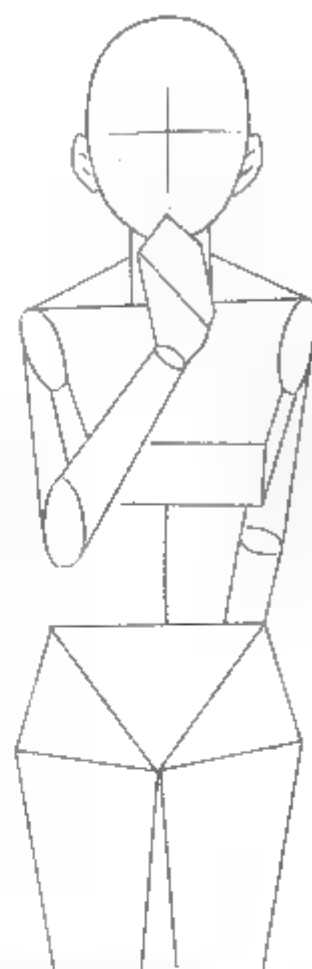
稍微害羞的人物表情柔和，脸颊因为羞涩微微发红。

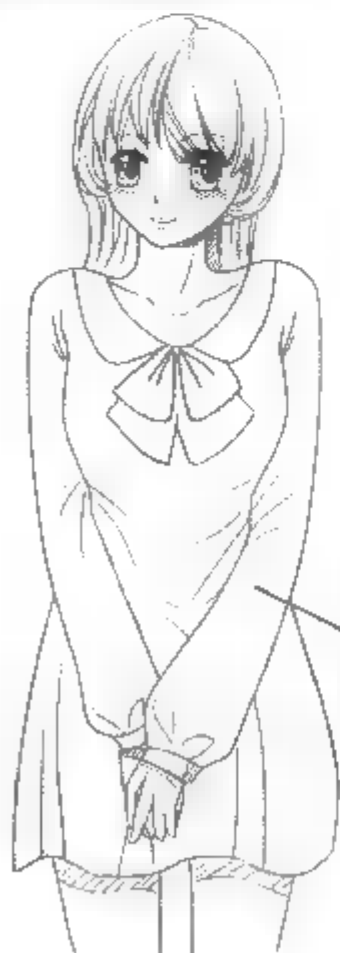
害羞时候的人物表情略微夸张，脸颊通红。

异常害羞的人物眼睛瞪大，嘴部张开，满脸通红。

害羞动作的基本特征

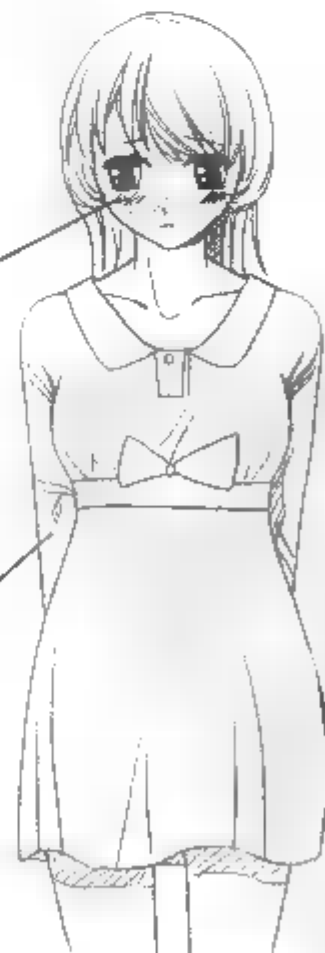
柔和的表情和羞红的脸颊表现了人物羞涩的情绪。

大多数人会习惯性地抬起手臂掩饰情绪。

害羞时的人物大多会习惯性地抬手遮挡一部分躯体，以掩饰自己的情绪。

不同程度的害羞动作

双手拘谨地放在身前表现了人物略微紧张的羞涩情绪。

有点害羞的人物

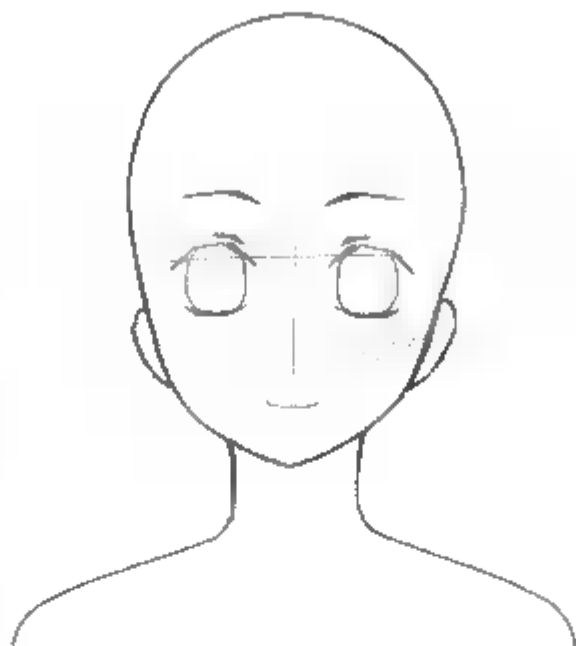
极度羞窘的人物会满脸通红。

双手背向身后掩饰自己的情绪。

异常羞窘的人物

描绘害羞情绪的注意事项

在描绘男性与女性的害羞情绪时，可以表现出不同程度的脸红，并配以相应的动态，体现出人物的可爱。通常女性会比男性更加容易脸红，形成娇羞的状态。

描绘女性害羞的表情

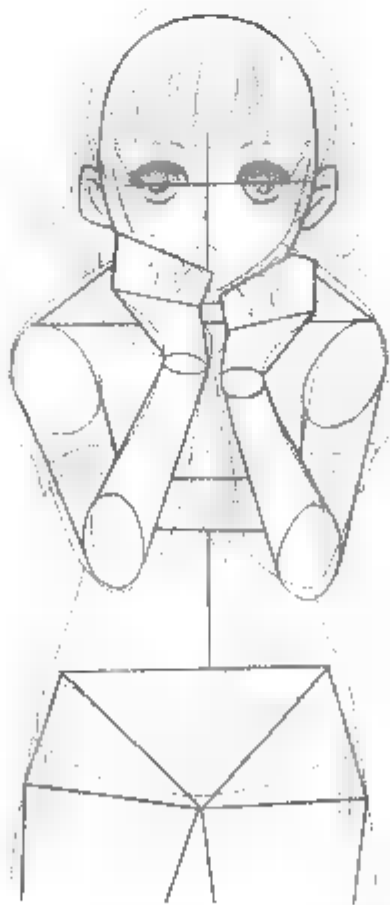
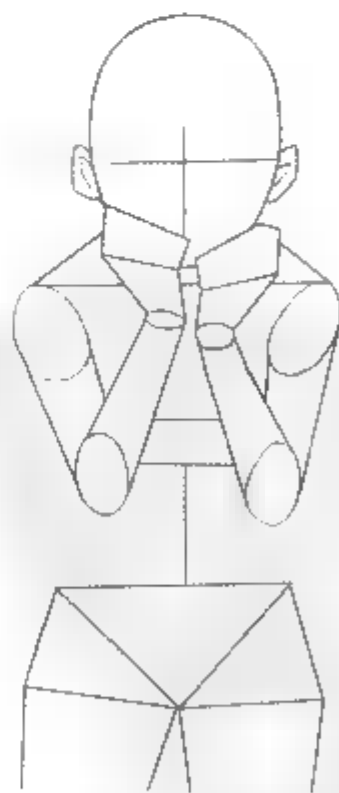
女性害羞时表情柔和脸颊通红。

害羞时候的女性一般表情柔和略带欣喜，脸部根据害羞的程度不同泛红的程度也不同。

眉角柔和，给人物心情轻快的感觉。

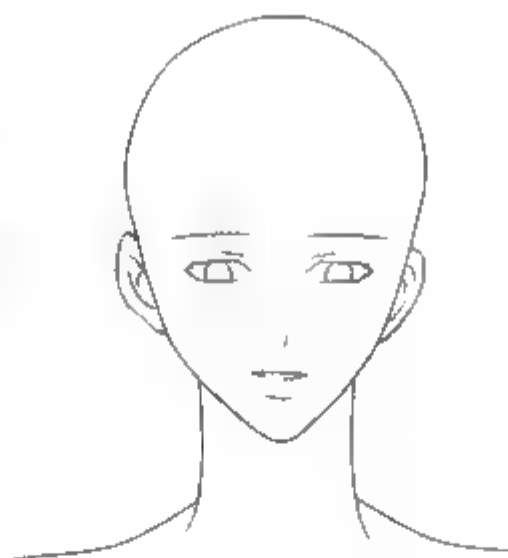
眼角柔和，紧挨眼部下方的脸颊泛红。

嘴部保持柔和的幅度与闭合状态。

描绘女性害羞的动作

害羞的女性

双臂抬起，双手轻握挡在胸前，此动作表现了人物紧张羞怯的心情。

女性在害羞时动作一般表现为身体缩紧，用手臂遮挡身体的一部分。注意姿势要具备女性柔美的感觉。

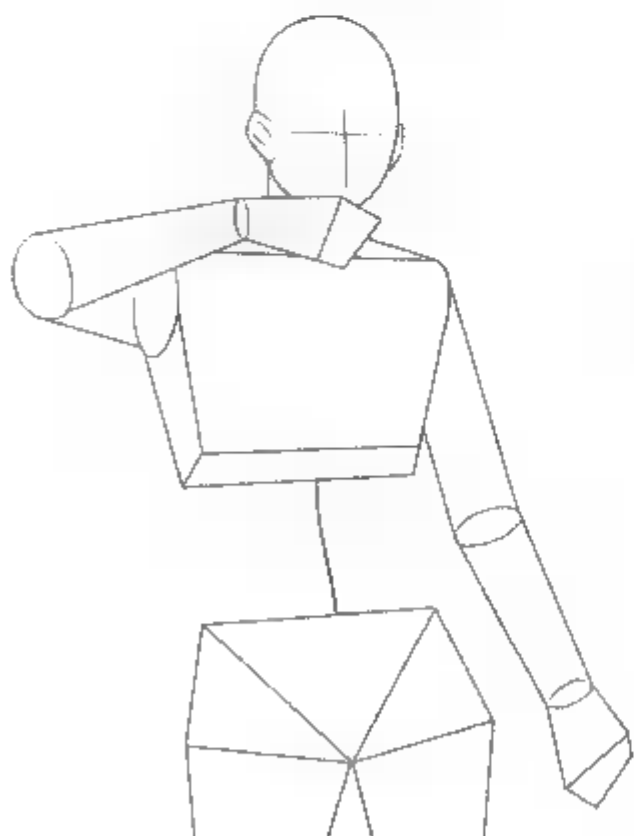
描绘男性害羞的表情

男性害羞时的表情通常比女性含蓄一点。

　　男性害羞时大多表现为表情放松略带欣喜，脸颊微红。注意男性脸颊的面积比女性小。

　　比女性粗长的眉头处于放松状态。

　　男性的眼部细长，眼神柔和，脸颊稍红。

　　嘴角轻轻上扬表现人物的情绪。

描绘男性害羞的动作

　　刻画男性害羞的动作时要注意，男性害羞时肢体动作带着紧张与欲遮掩的动态。

　　伸直的手臂与紧握的拳头表现出人物的紧张，抬起手臂遮住脸部表现人物欲遮掩羞怯表情的心理。

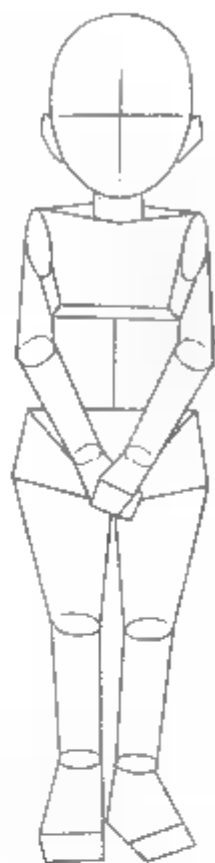
害羞的男性

不同年龄人物的害羞情绪表现

年龄不同，人物对于不好意思的意识和表现也不同。儿童时期的人物因感知能力的关系，不会对外界的事物产生太多害羞的情绪，而年龄稍大之后，也变得敏感起来，很容易害羞。

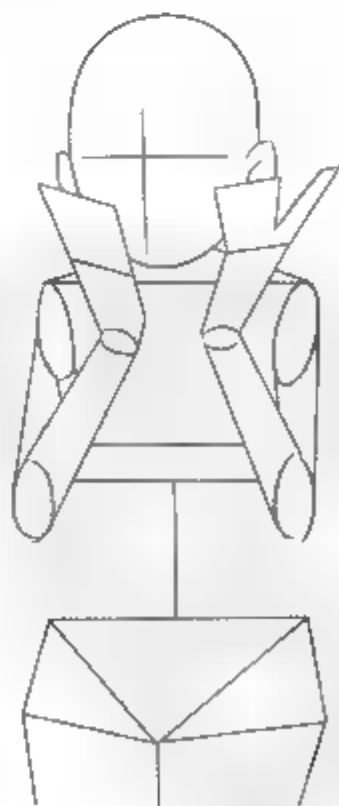
人物在儿童时期害羞情绪的表现

儿童时期的人物表情自然不做作，害羞时候的表情柔和，带着儿童特有的可爱。

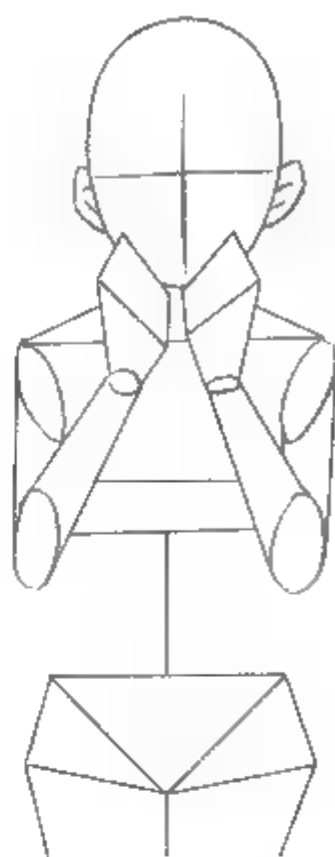
儿童时期的人物

儿童时期的人物在害羞时肢体表现为肩膀微微抬高，双手交叉于身前。

人物在少年时期害羞情绪的表现

少年的动作带有年轻人特有的娇憨可爱，害羞时会别扭地移开视线，且大多采用手臂挡在身前的姿势。

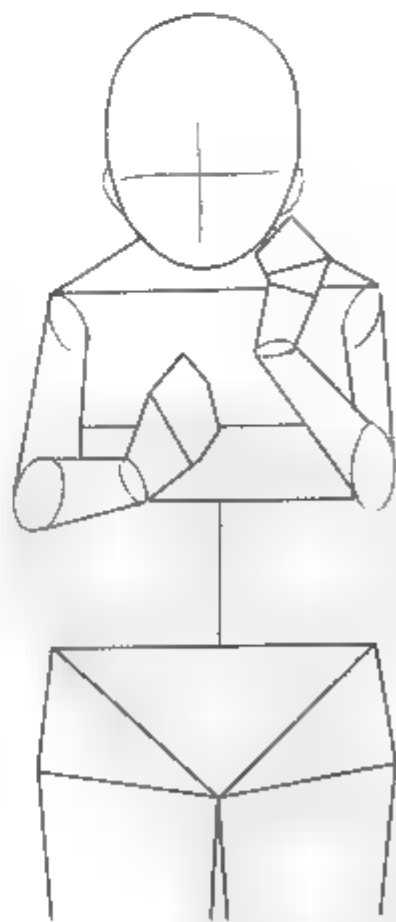
少年时期的人物

当人物处于害羞状态时通常用肢体遮挡脸部来掩饰心情。

人物在成年时期害羞情绪的表现

成年人会较为内敛地表达自己羞涩的情绪，肢体动作的幅度较含蓄。

成年时期是身材最为修长优美的时段，刻画害羞的动作要带上成人的健美修长。

成年时期的人物

人物在中老年时期害羞情绪的表现

老年人年迈时身材会走形，面部松弛布满皱纹。体力衰退的老年人害羞时也会采取幅度较小的动作来表现心情。

中老年时期的人物动作较为含蓄，双手紧握于身前已能表现人物的情绪。

中老年时期的人物

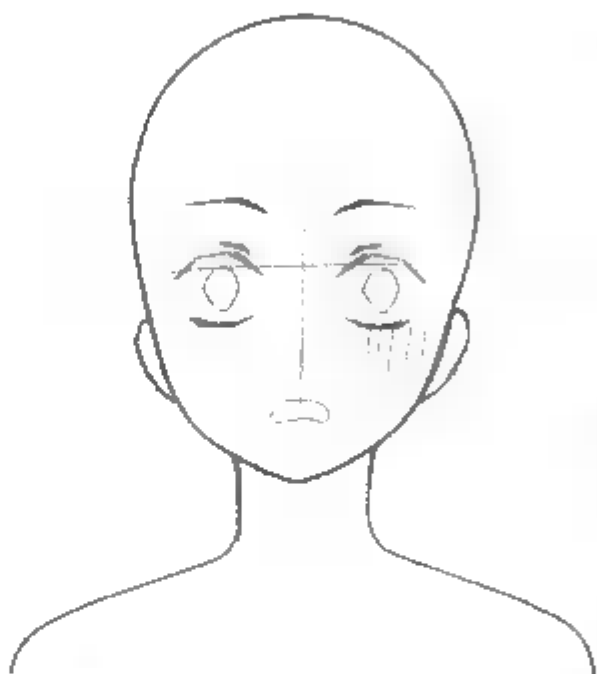
Lesson 07 恐惧情绪的画法

人物受到惊吓，会产生恐惧的情绪。这一小节将讲解恐惧情绪的基本特征与画法，并从男性与女性不同的角度和不同的年龄段讲解恐惧时人物的表现。

恐惧情绪的基本特征与应用

恐惧的时候人物通常会做出一些夸张的表情与动作，例如皱着眉头张大嘴巴，因为害怕而全身颤抖，捂住双眼不敢直视，甚至撒腿逃跑。

恐惧表情的基本特征

恐惧时人物的表情夸张。

恐惧时的人物面部特征是双目圆睁、眉头高抬、脸色发青以及嘴部张开。

恐惧时人物的眉毛习惯性地抬高。

眼部圆睁导致眼珠缩小，脸色发青。

嘴部由于恐惧大张。

不同程度的恐惧表情

稍微恐惧时人物眼睛圆睁，嘴巴张开。

恐惧时的人物表情较前者稍夸张，特征不变。

异常恐惧时人物表情夸张，恐惧的表情特征异常明显。

恐惧动作的基本特征

恐惧时的人物表情需要符合双目圆睁脸色发青的特征。

紧握双手表现了人物的紧张，缩在胸前是人物由于恐惧产生的无意识的防御行为。

恐惧时的动作特征是缩紧的身体与无意识的防御动作。

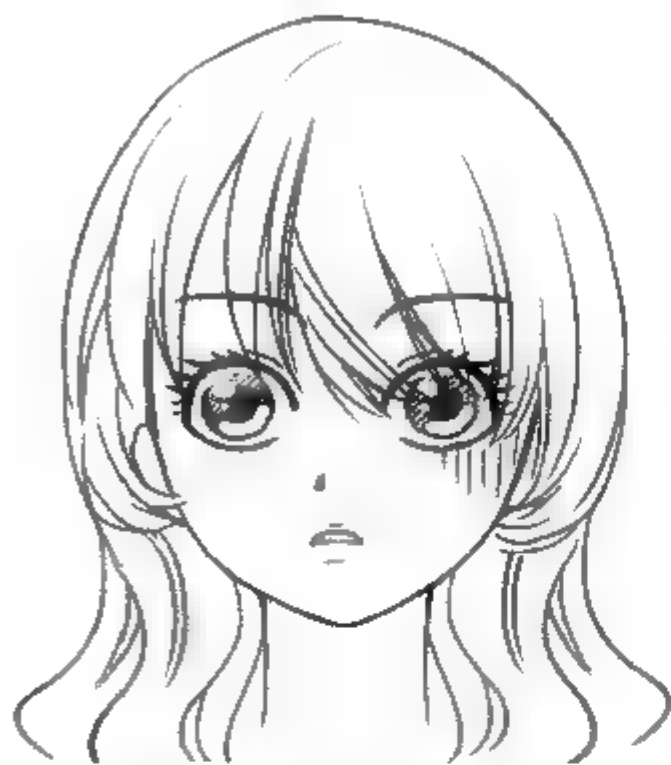
不同程度的恐惧动作

稍稍[illegible]具的人物

异常恐惧的人物

描绘恐惧情绪的注意事项

恐惧情绪是发自内心害怕的情感。一般来说，男性会比女性勇敢，因此在害怕的时候产生的表情与动作都会比女性幅度小。

描绘女性恐惧的表情

女性恐惧时的表情比男性夸张。

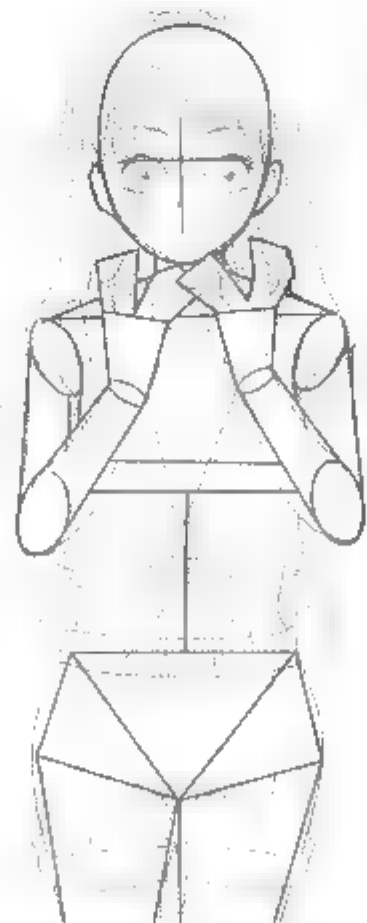
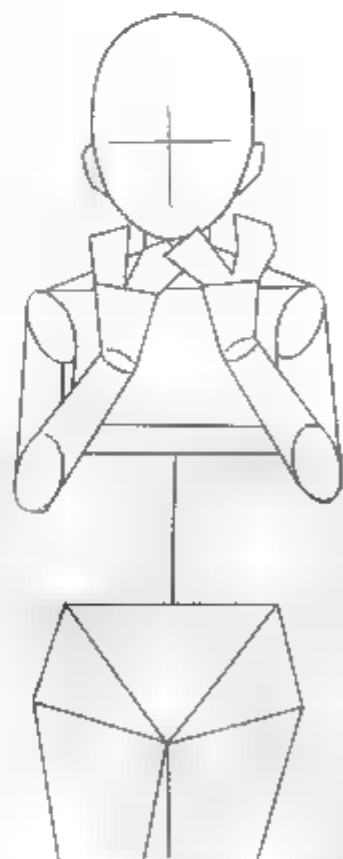
刻画人物恐惧的表情时，注意女性的五官较柔和，形态轮廓较圆润。

恐惧时表情紧绷，眉毛也会被抬高。

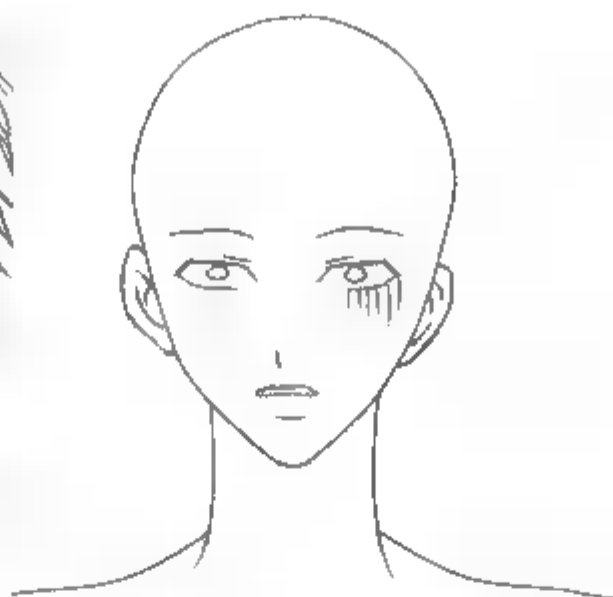
眼角向下倾斜，眼角的竖线表现出人物脸色不佳。

女性的嘴部一般小巧，不会夸张地开闭。

描绘女性恐惧的动作

恐惧的女性

女性恐惧时动作符合前面所述特征。

刻画女性时注意要将四肢与手指刻画得纤细，并画出丰满的臀部与纤细的腰部。

描绘男性恐惧的表情

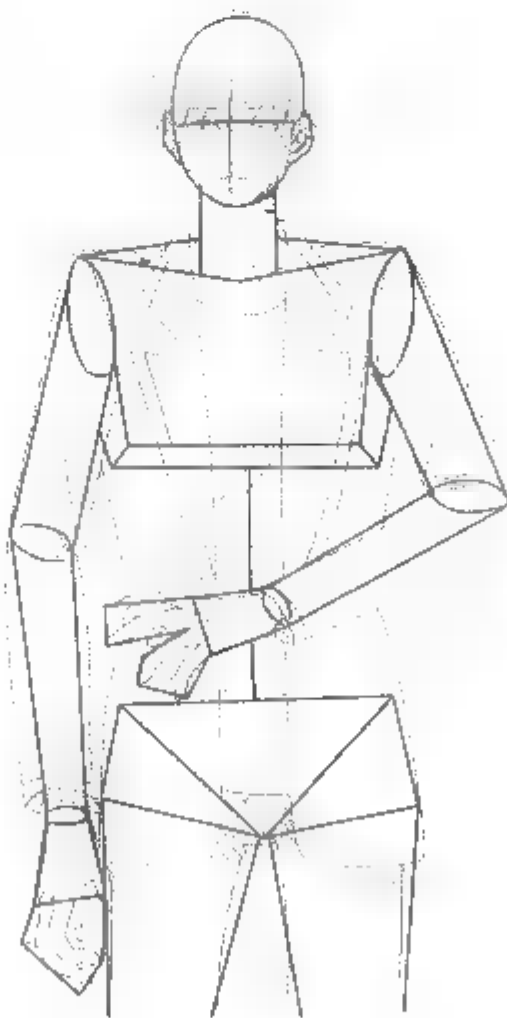
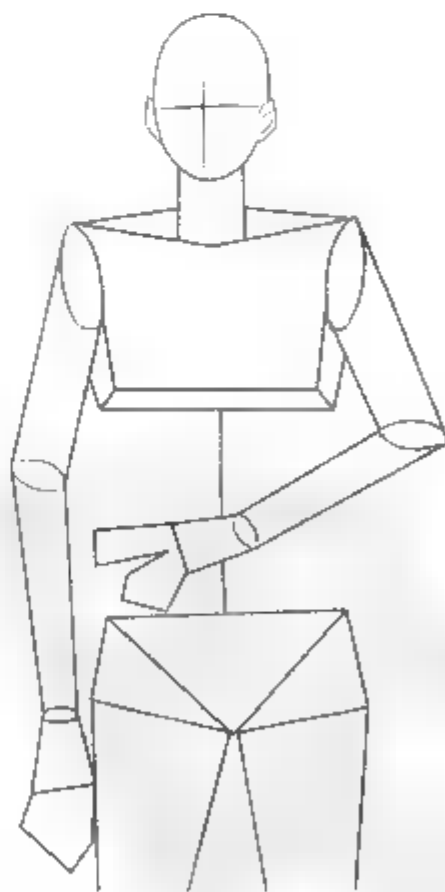
男性由于五官细长，表情不如女性夸张明显。

男性由于比女性沉稳，相对表情也较内敛。表情虽然带有恐惧的特征，但不及女性明显。

恐惧时的眉毛比吃惊时的眉毛离眼睛较近。

眼部细长且由于恐惧的情绪而圆睁。

嘴部由于恐惧的情绪而张开。

描绘男性恐惧的动作

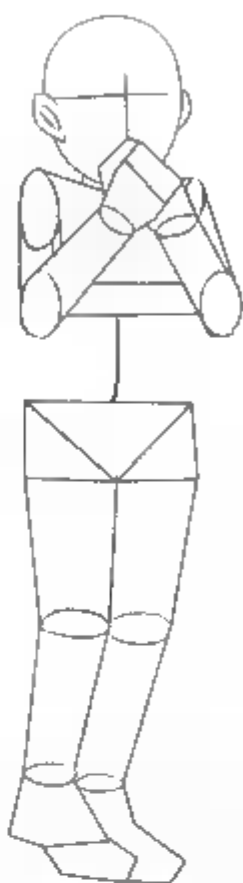
恐惧的男性

单手无意识地做出护住自己身体的动作，另一只手张开手掌表现了人物紧张的内心。

男性恐惧时肢体会无意识地做出保护自己或防御的动作。

不同年龄人物的恐惧情绪表现

小孩的心理承受能力要比大人小，因此在绘制人物不同年龄阶段的恐怖情绪表现上，儿童的表现要激烈许多，相对的成年人会比较淡定。

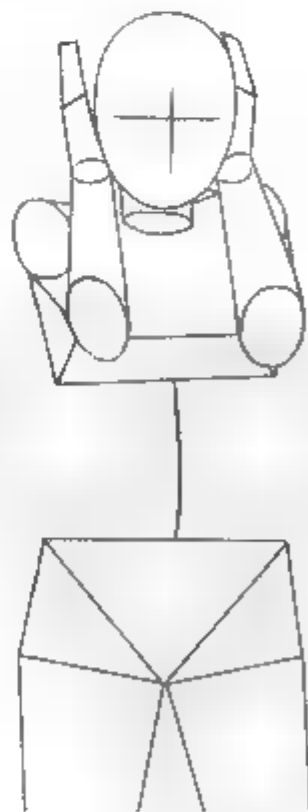
人物在儿童时期恐惧情绪的表现

儿童时期的人物心思单纯，会完全表现出自己内心的情感。恐惧时表情和动作都会较为夸张地表现出来。

儿童时期的人物

儿童时期的人物由于年幼，表情动作尤其夸张。

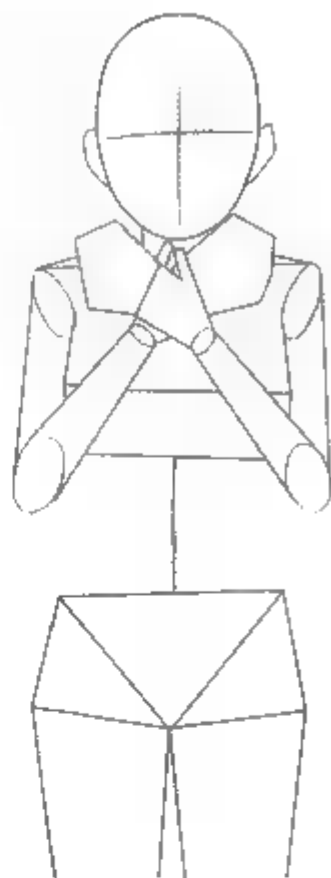
人物在少年时期恐惧情绪的表现

少年时期的人物脸部轮廓依旧圆润但五官间距拉大，由于恐惧会眼睛圆睁，嘴巴张开，脸色发青。

少年时期的人物

少年时期的人物身材依旧较圆润，身材介于儿童与成人之间。

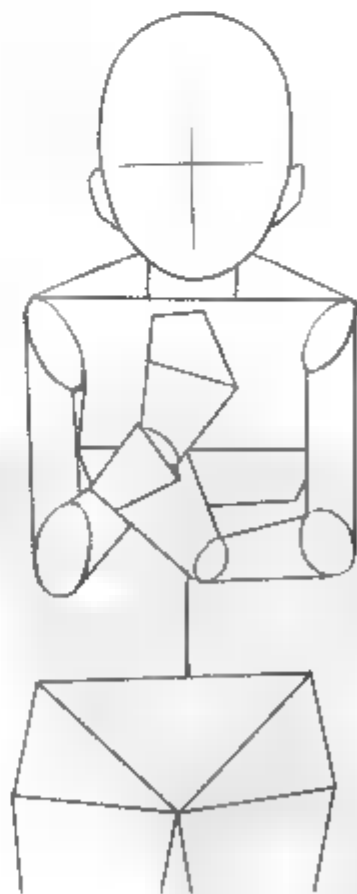
人物在成年时期恐惧情绪的表现

成年人恐惧的表情不会表现得很夸张，肢体动作较为收敛。

成年时期的人物

成年时期人物的身材较为纤细修长，肢体动作要带有恐惧的特征。

人物在中老年时期恐惧情绪的表现

老年时期的人物身体和脸部的皮肤都会松弛且下垂，由于老迈人物不会做出太过夸张的动作来表现恐惧的情绪。

中老年时期的人物

中老年时期的人物身材佝偻，背部微驼使肩膀内扣。

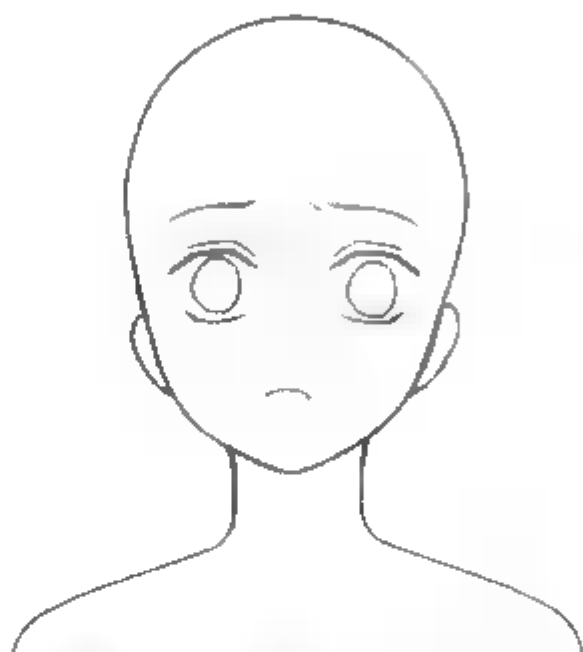
Lesson 08 痛苦情绪的画法

痛苦是消极情绪的一种，是难过的升级。下面将讲解人物在痛苦情绪下的基本特征与画法，另外，再根据性别和年龄段分别讲解人物的表情与动作的变化。

痛苦情绪的基本特征与应用

在绘制痛苦情绪之前，首先需要了解的是人物痛苦的缘由，是因为身体的创伤还是内心受到打击，只有掌握了使其痛苦的根源，才能画出相应的痛苦表现。

痛苦表情的基本特征

痛苦时候的人物特征是脸色发青，表情隐忍。

眉头紧皱，脸色发青以及头上的虚汗都是痛苦表情的基本特征。

生气时人物眉头皱起。

脸颊靠近眼部的位置泛青，用竖线表示。

嘴唇配合表情或抿紧或咬牙。

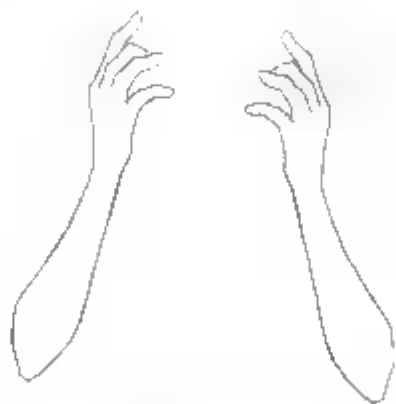
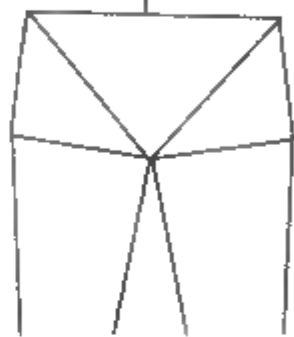
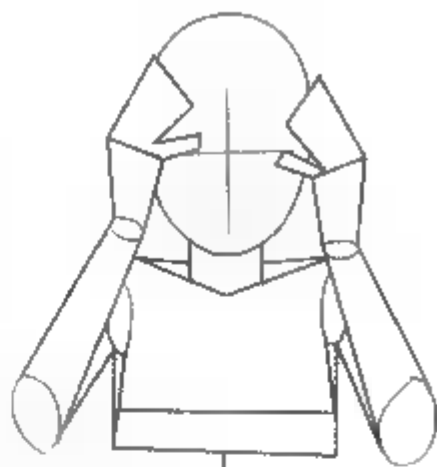
不同程度的痛苦表情

稍微痛苦的人物眉头紧皱，脸色发青，面带虚汗。

痛苦的人物眉头倒竖，嘴唇由于忍耐而紧抿。脸色依旧发青且出虚汗。

异常痛苦的人物表情紧绷，眉眼向上扯动，嘴唇紧抿。

痛苦动作的基本特征

痛苦中的人物表情紧绷，脸色发青，由于痛苦脸上冒出虚汗。

痛苦时人物抬起的双手下意识地护住身体的一部分。

无意识地做出一些保护自己的动作是痛苦动作的基本特征。

不同程度的痛苦动作

发青的脸色与紧咬的嘴唇表现了人物处于忍耐中。

抬起的手臂无意识地护住自己的身体。

痛苦的人物

人物脸色更加发青，额上带有虚汗加深了人物痛苦的表现。

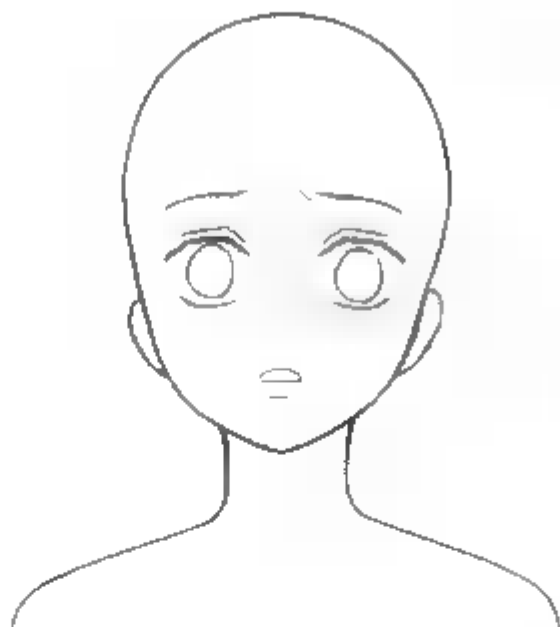
双手抬起想要支撑脸部的动作让人感觉人物因为痛苦而身体摇摇欲坠。

异常痛苦的人物

描绘痛苦情绪的注意事项

在表现痛苦情绪的时候男性与女性也有所区别，这种区别并非由于痛苦的程度不同，而是在痛苦情绪的表现上所产生的细节上的区别。

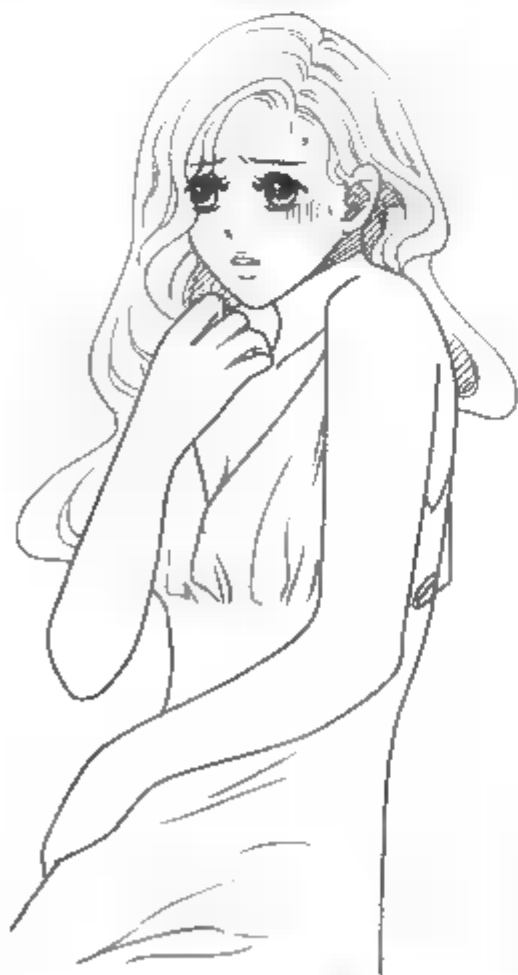
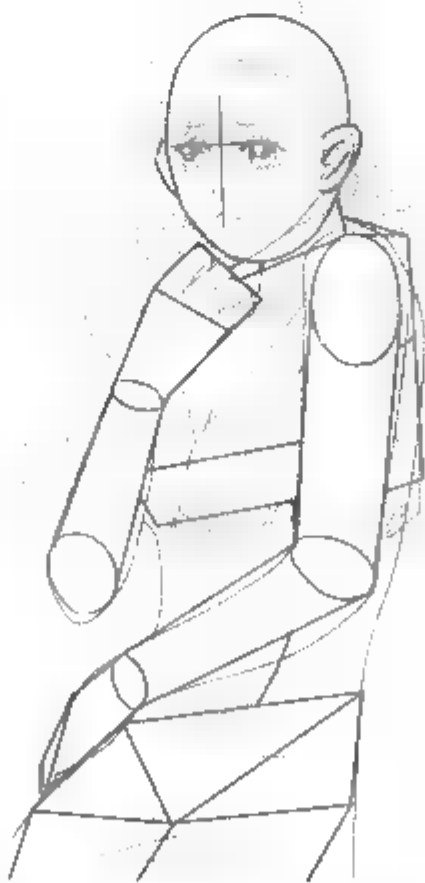
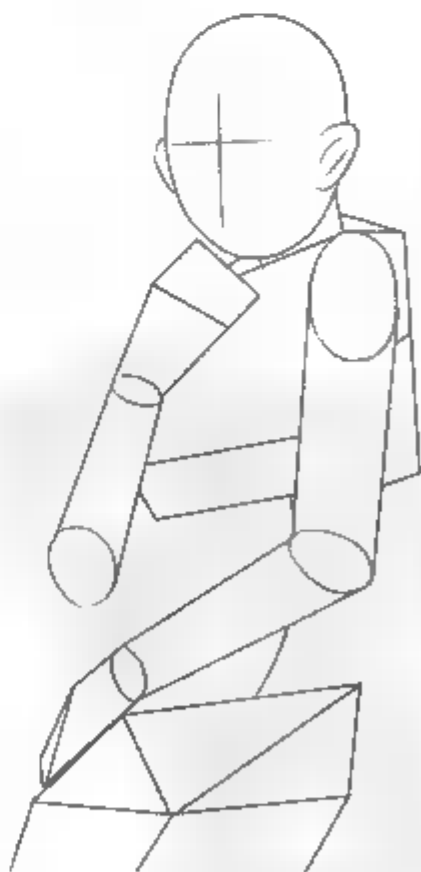
描绘女性痛苦的表情

绘制女性痛苦表情时，可以画得更夸张一些。

恐惧时的表情特征为发青的脸色、紧皱的眉头以及虚汗。女性表情亦要符合此特征。

痛苦时的眉头是皱紧的。

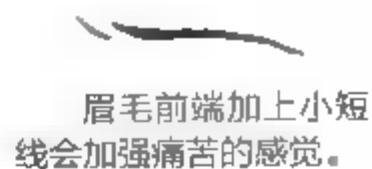
眼部微微收缩，眼角带着表现脸色发青的表情符号。

嘴部会做出隐忍的动态。

描绘女性痛苦的动作

痛苦的女性

痛苦中的女性肢体语言不受自身控制，女性下意识的肢体动作比男性轻柔。

女性痛苦时习惯收缩身体，手臂下意识地抬起保护自己。描绘女性时注意女性躯体纤细修长给人柔韧的感觉。

描绘男性痛苦的表情

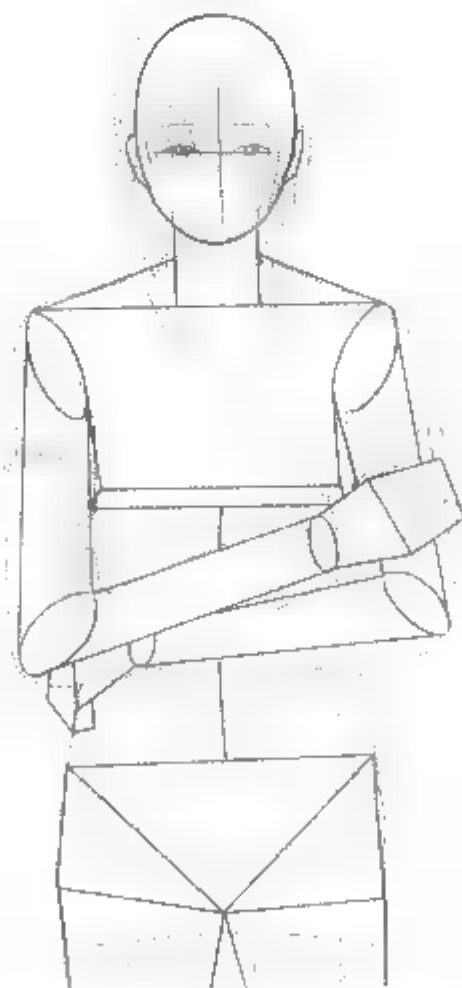
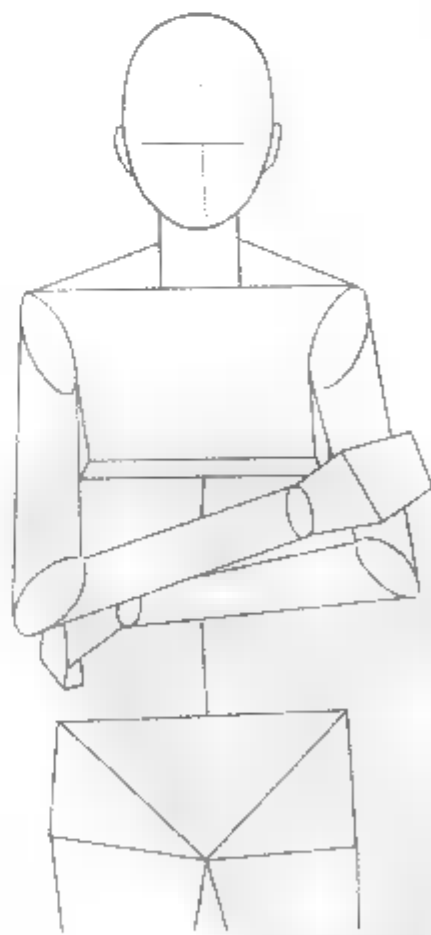
男性的表情不会像女性那样夸张外露。

男性的五官细长，轮廓比女性更加立体。根据男性外观的特点为人物刻画具备痛苦特征的五官。

眉毛前端加上小短线会加强痛苦的感觉。

男性眼部细长，因为难受眼角发青。

嘴角下垂显示人物的负面情绪。

描绘男性痛苦的动作

痛苦的男性

男性与女性的最大差别在于男性的肢体比女性健壮得多。

男性天性较为隐忍，对痛苦的忍耐力较强，故而表情动作没有女性那么夸张。

不同年龄人物的痛苦情绪表现

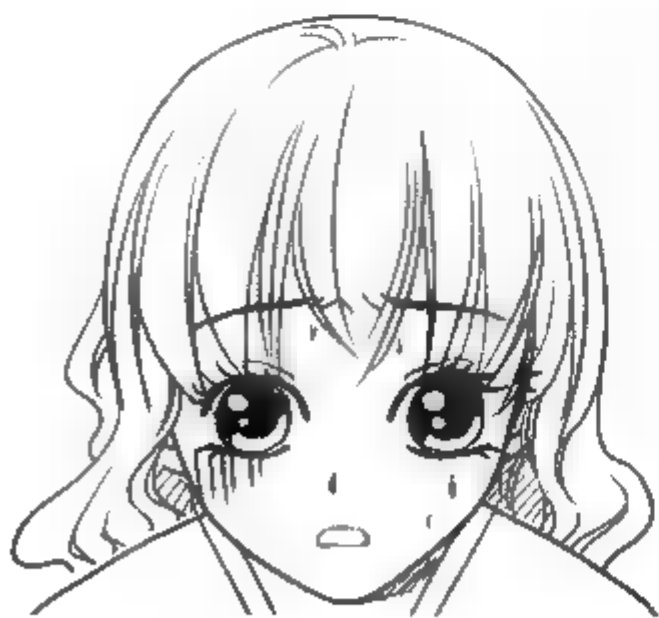
因为感知能力的关系，小孩的痛苦大多来源于身体的创伤，并且表现得非常激烈。相反的，成年人却更容易因心理层面的刺激而感觉痛苦。

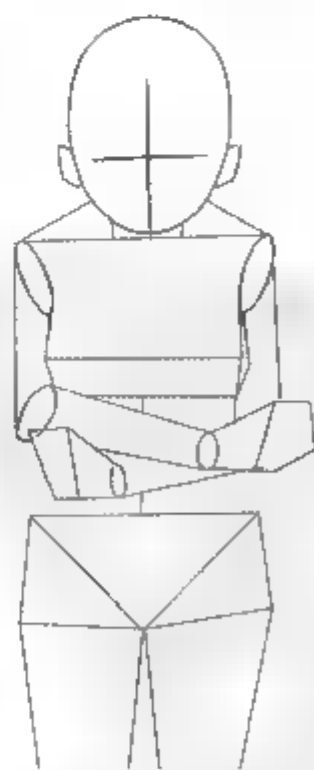
人物在儿童时期痛苦情绪的表现

儿童时期的人物线条圆润，五官间距较小才能表现人物的稚龄。发青的脸色、紧皱的眉宇和虚汗符合痛苦的特征。

儿童时期的人物

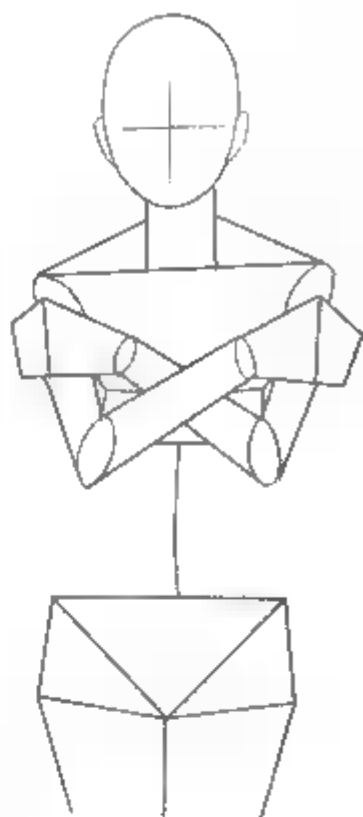
刻画儿童时期的人物时要注意人物的身材短小圆润，手臂放在胸前是无意识地保护自己的行为。

人物在少年时期痛苦情绪的表现

少年时期的人物已经比较能收敛自己的表情，不会做出儿童般夸张的表情。

少年时期的人物

双手交叉表示人物处于没有安全感的状态，想要自我保护的一种表现。

人物在成年时期痛苦情绪的表现

成年人会采用咬牙等动作来克制自己的情绪，可以为人物添加冷汗和发青的脸色来增添痛苦情绪。

成年时期的人物

刻画成年时期[illegible]人物时注意成年时期的身形尤其修长，人物性征明显。

人物在中老年时期痛苦情绪的表现

老年人痛苦时的表情比其他年龄段的人物内敛，但会用抚摸头部或胸口的肢体动作来表现痛苦的情绪。

中老年[illegible]人物

老年人由于体力衰退身体不能笔直站立。

Lesson 09 自信情绪的画法

自信是一种积极的情绪，是人们对于自己的能力和状态的一种认可。现在，就让我们来学习人物自信情绪的基本特征与画法，以及不同性别和年龄阶段人物的表现。

自信情绪的基本特征与应用

自信的基本特征是充满信心，人们会因对自己的状态自信满满，产生得意、信心百倍的心理。注意，过度自信则会导致骄傲自负，绘制这种情绪可以表现出目中无人的状态。

自信表情的基本特征

充满自信的人物表情轻快，五官上扬。

眉毛上扬、嘴角向上翘起以及眼部微微扯紧是自信表情的基本特征。

自信的人物眉毛上扬。

眼部炯炯有神且微微眯起。

嘴角明显上扬。

不同程度的自信表情

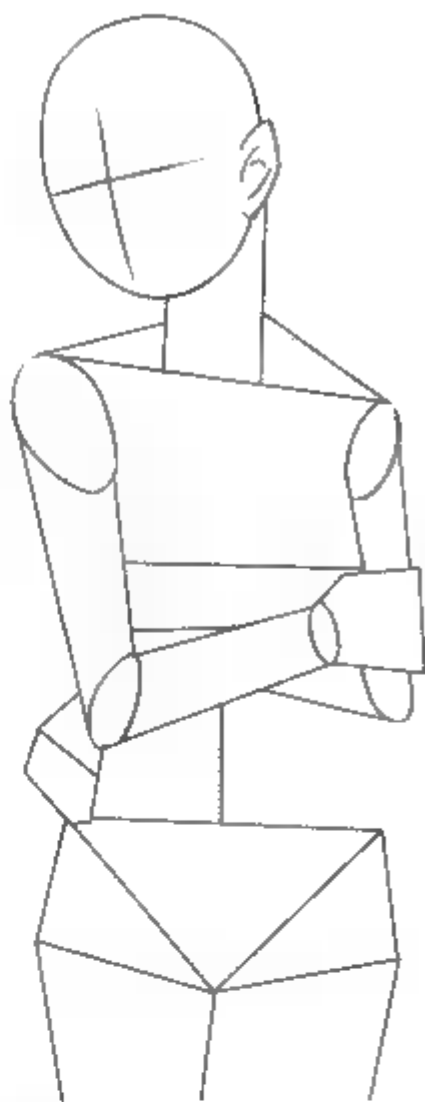
稍有自信的人物表情平淡，眉毛与嘴角微微翘起。

自信的人物眉毛上扬，嘴角翘起，头部微微向上抬起。

非常自信的人物除自信表情的基本特征外还高高抬起头。

自信动作的基本特征

上扬的眉毛与嘴角是自信表情的基本特征。

交叉的双手轻握手臂，表示人物态度的随意。

自信时的人物大多采取双手交叉或叉腰的动作。

不同程度的自信动作

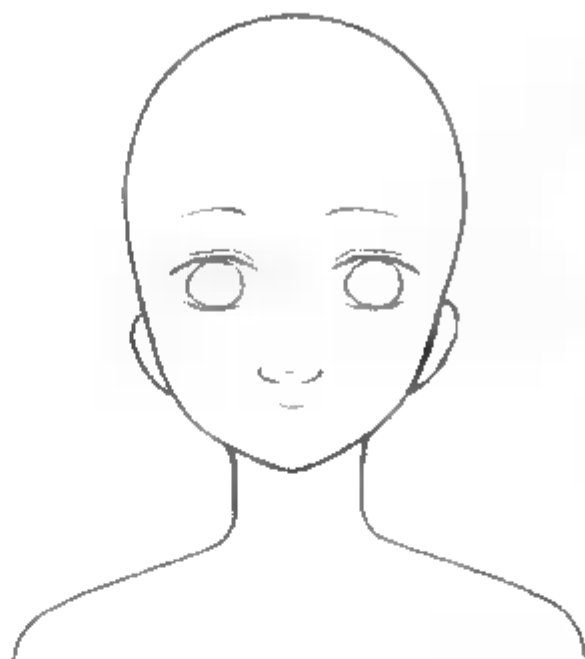
自信的人物

异常自信的人物

描绘自信情绪的注意事项

在自信的情绪下，人们的表情都是向上扬起的，而动作在表现上也会让人产生一种浮夸感，平日不会做的动作也会因为得意而做出来。

描绘女性自信的表情

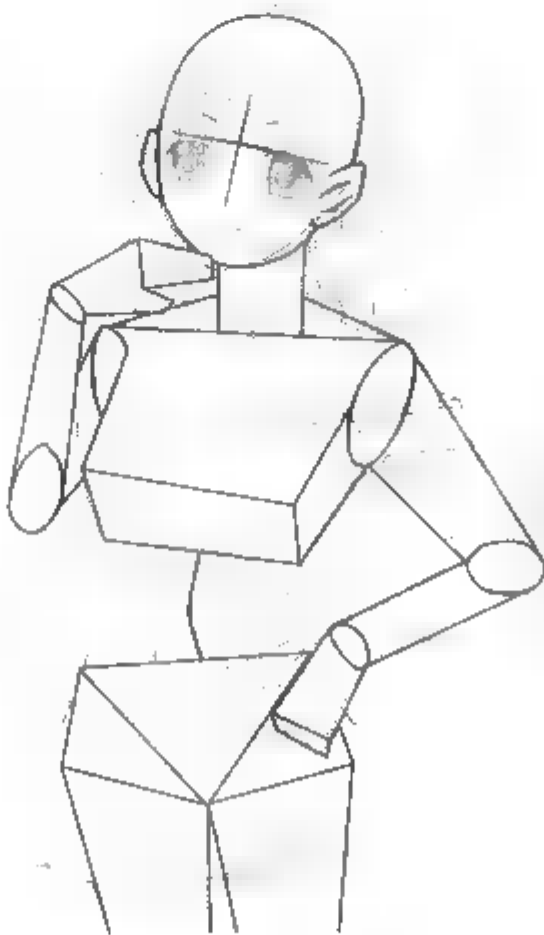
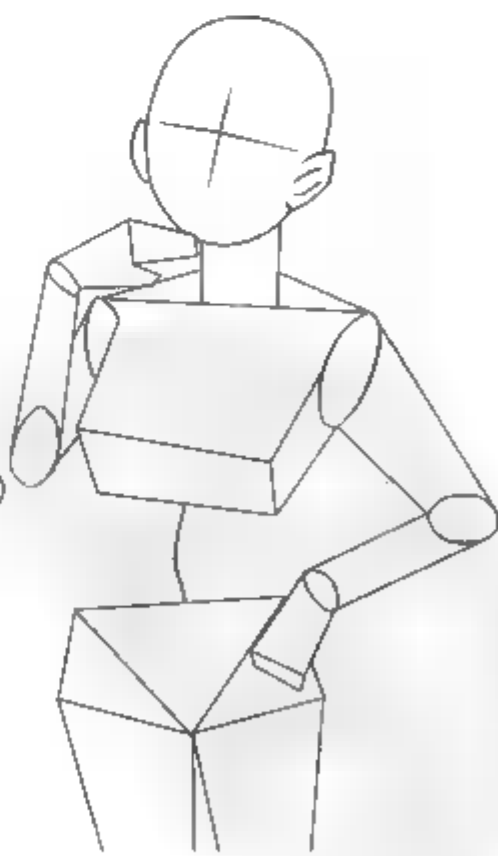
女性五官圆润，脸型不及男性修长。

自信时女性眼部较圆，嘴部较男性小巧。

自信时的眉毛向上扯动。

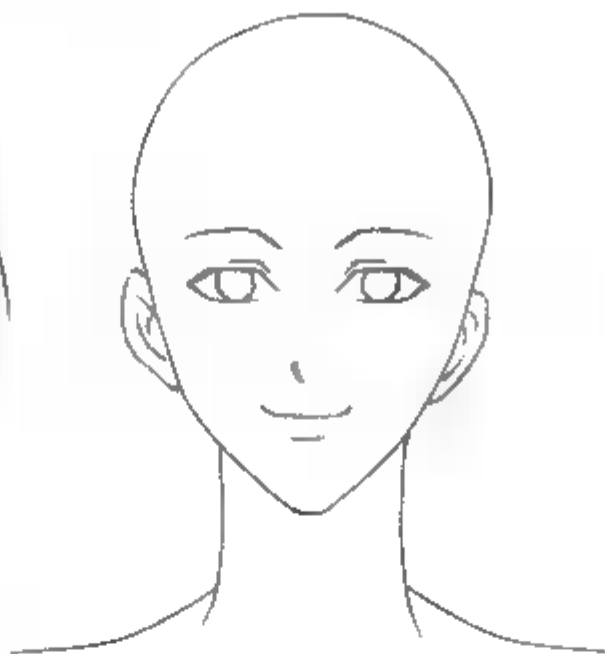
自信时的眼神平和，眼角微翘。

嘴角上扬。

描绘女性自信的动作

自信的女性

女性可以做出偏头或抬手等较女性化的动作。

女性的肢体细瘦修长，但身长不及男性。自信时的动作略显夸张，肢体动作幅度较大。

描绘男性自信的表情

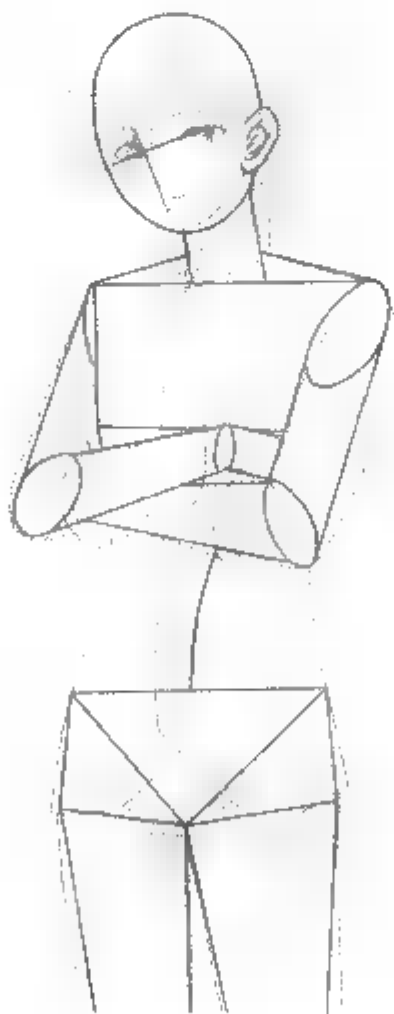
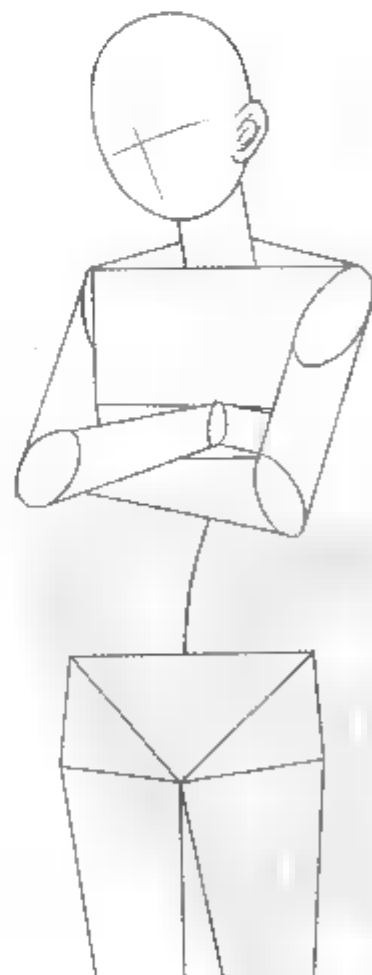
男性五官较女性更为修长，自信时五官上扬，嘴唇抿起嘴角上扬。

男性的脸型较女性更为修长，五官更为立体，自信的表情让五官看起来往上扯动。

男性眉形修长，自信时眉头高挑。

男性的眼神柔和，眼角上挑。

嘴部保持微笑，嘴角明显往上扬。

描绘男性自信的动作

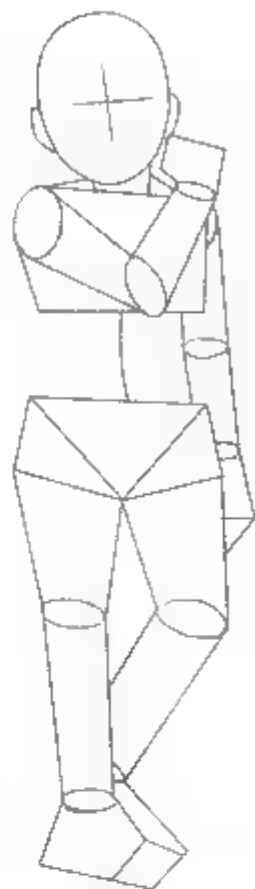
自信的男性

男性自信时的动作较女性稍微内敛，显示其性格的稳重。

男性躯体较女性更为粗壮有力，肩膀更为宽厚。自信时的动作特征为躯干挺直，叉腰或双手交叉。

不同年龄人物的自信情绪表现

在自信的表现上，成年人会比小孩内敛许多。因此，在绘制儿童自信情绪的时候，可以表现得更为夸张一些。

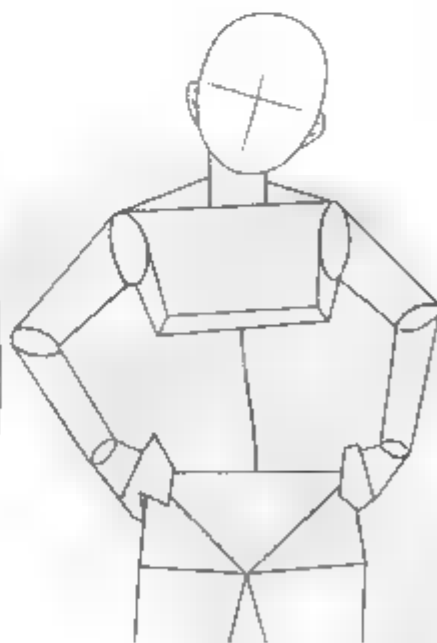
人物在儿童时期自信情绪的表现

儿童的情绪一般表现得直接明显，动作带有年幼人物特有的可爱。

儿童时期的人物

儿童时期的人物身材短小，轮廓圆润。肢体动作幅度较大表现轻松的心理活动。

人物在少年时期自信情绪的表现

少年性格活泼，所以肢体大多外放且动作幅度较大。直视对方与轻扬的嘴角表现了人物自信的内心。

少年时期的人物

少年时期的人物肢体依旧圆润但比幼年时修长。动作较为外放夸张。

人物在成年时期自信情绪的表现

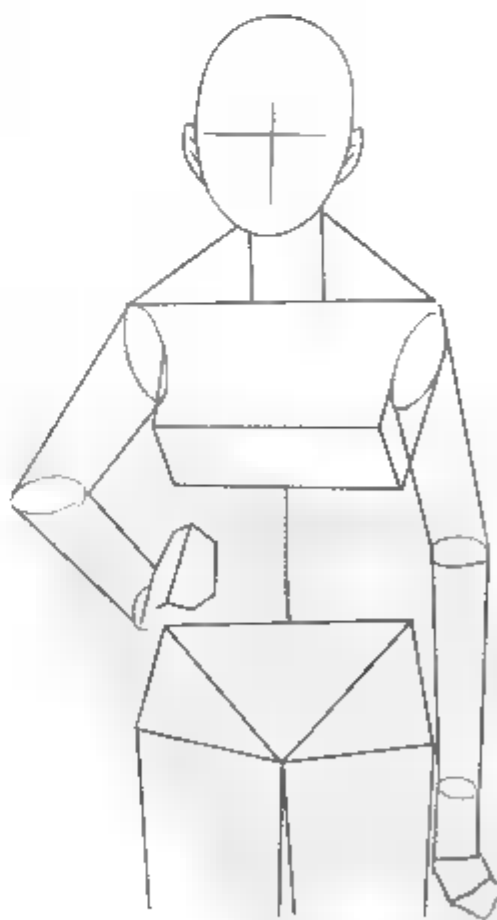
成年人动作会带有或妩媚或稳重等成年时期特有的感觉，这需要发育成熟性征明显的身材来辅助表现。

成年时期的人物

成年时期的人物身材尤其修长，性征明显。肢体动作外放表现人物张扬的内心活动。

人物在中老年时期自信情绪的表现

老年人由于驼背不能通过挺拔的身躯来表现自信，但直立的身体与自信的表情能够辅助表现自信的情绪。

中老年时期的人物

老年人由于体力衰退身体不能维持笔直状态而微微弯曲。

Lesson 10 紧张情绪的画法

人物会因为压力等因素变得紧张，这种情绪的基本特征与画法将在这一小节中进行讲解。另外，男性与女性的紧张情绪以及人物在不同年龄阶段的紧张表现也会一一进行讲解。

紧张情绪的基本特征与应用

紧张情绪的产生源于心理作用，基本特征就是不自然。无论是表情还是动作，都显得和平日的正常情况不一样，在没有放松下来之前使人感觉整个人都是紧绷的。

紧张表情的基本特征与表现

紧张中的人物五官向下扯动。

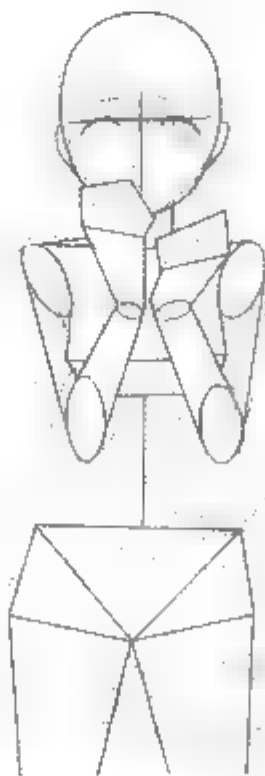
眉头紧蹙，嘴角下垂，额头因为紧绷的情绪浮现虚汗是紧张情绪的基本特征。

眉头向下或皱起。

眼角下垂周边带有虚汗。

嘴唇紧抿，嘴角向下拉。

紧张动作的基本特征与表现

紧张中的人物

后臂紧紧收拢在躯干两侧显示了人物情绪的紧绷。

紧张中的人物大多用上肢表现心理活动，具体表现为收拢于身体前方。

描绘紧张情绪的注意事项

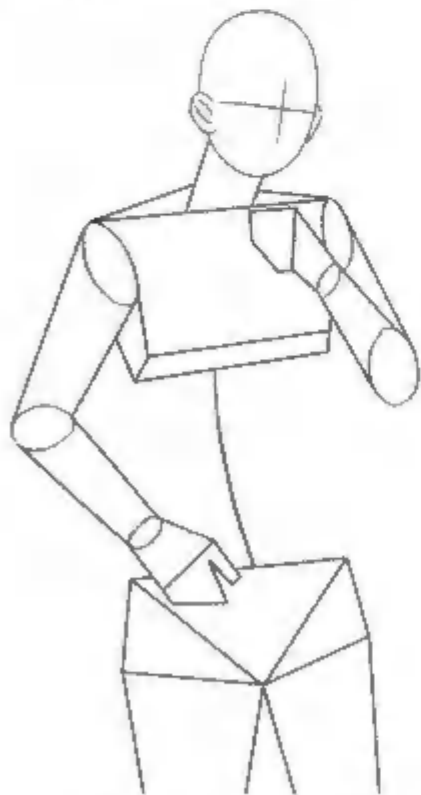
描绘人物紧张的情绪会采用各种小动作来表现。这种小动作，男性与女性的表现也大为不同。女性在紧张的时候可以绘制用手指缠绕丝带等动作来表现，而男性则可以绘制坐立不安的动态。

描绘女性紧张的表情和动作

紧张的女性

紧挨身体的手臂与前放的手臂显示了人物紧张焦虑的心情。

女性紧张时动作较为内敛，通常收缩肢体，习惯性地将手臂位于肢体前方。

描绘男性紧张的表情和动作

男性紧张时肢体动作略显焦躁，较女性动作更为外放。

紧抓衣物的动作显示了人物焦虑的情绪，放在下巴的手臂显示出人物的不知所措。

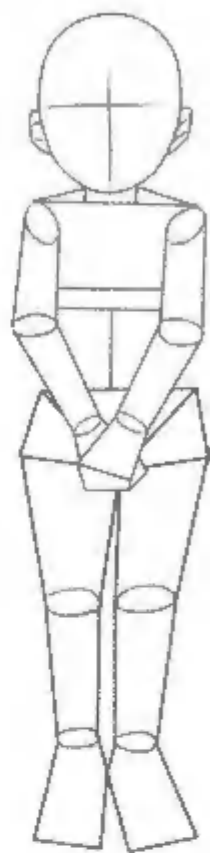
紧张的男性

不同年龄人物的紧张情绪表现

人物在不同年龄段的紧张情绪是不同的，因此在绘制的时候需要注意细节的刻画。例如儿童可以表现得更加胆怯，而成年人则可以画出虽然紧张却故作镇定的样子。

人物在儿童时期紧张情绪的表现

儿童时期的人物脸型圆润可爱，五官间距较小更显得可爱。由于紧张面部表情会处于紧绷状态。

儿童时期的人物

儿童时期的人物身材还未发育，显得粗短圆润。紧握的双手表现了人物的紧张情绪。

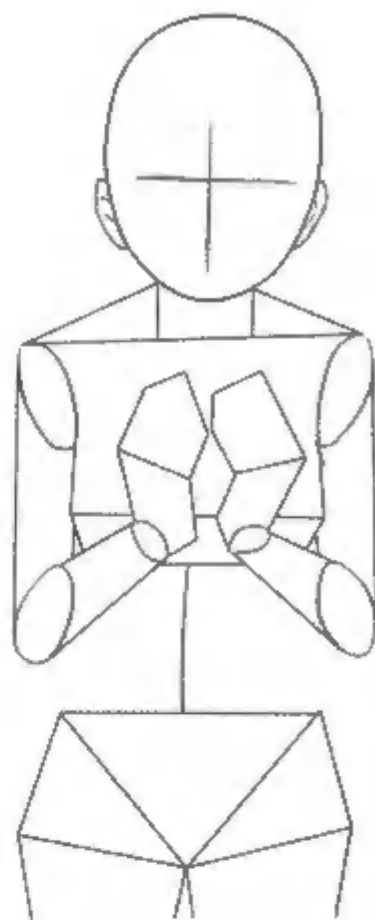
人物在少年时期紧张情绪的表现

少年心思单纯会直接表现紧张的情绪，一般会采用较为夸张地缩紧身体来表现。

少年时期的人物

少年时期的人物比儿童时期成长明显，但依旧带有一丝圆润之感。

人物在成年时期紧张情绪的表现

成年人心理较为成熟，紧张时会适当收敛自己的表情与动作，动作不若年幼的人物夸张。

成年时期的人物身材尤其修长，紧张时肢体动作带着一丝小心翼翼的感觉。

成年时期的人物

人物在中老年时期紧张情绪的表现

老年人的情绪表现较为含蓄，但紧绷的面部与缩紧的肢体还是让人感觉到人物紧张的内心。

年老的人物由于年迈身形微微弯曲。

中老年时期的人物

责任编辑：陈建华 / 肖 霁
封面设计：康莲月 / Paine
策划出品：亿卷征图

基础造型

脸型精解

表情刻画

魅力塑造

身体雕塑

动作分解

情绪表现

10

Excellent Comic Sketching Techniques

销售分类：艺术/动漫/漫画技法

ISBN 978-7-5170-0411-0
9 787517 004110 >
定价：39.80元